NYA TV-SPEL OCH DATA-SPEL!

JOYSTICK

Nr 6 1984
Pris: 17:85 (inkl. moms)

ÅRETS SPEL

Tester: 15 spel!
Program till Atari, Vic 20, Commodore 64 och Spectrum!
Gör det själv-spelen!
Nya sportspelen!

870-06

ATARI 2600

BEGRÄNSAT LAGER!
BESTÄLL IDAG!

REA!

Rekordbilligt TV-spel. Atari 2600 GP, komplett. Plus: En kassett, Space Invaders, 1 par joysticks, batterieliminator och antennkopplare. Nu kan det bli ditt för bara

829:–

Rekordbilliga kassetter. Det här är spelen du nu kan köpa hos oss:
Ms Pac-Man, Dig Dug, Battlezon, Galaxian, Kangaroo, Moon Patrol och Pole Position (bilden). Pris per kassett endast

329:–

Sänd in kupongen till Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6. Skicka den idag! Lagret är begränsat.

JA, jag beställer

☐ **Atari 2600 GP**

☐ ....
(skriv namnet på önskat spel ovan)

Namn ....

Adress ....

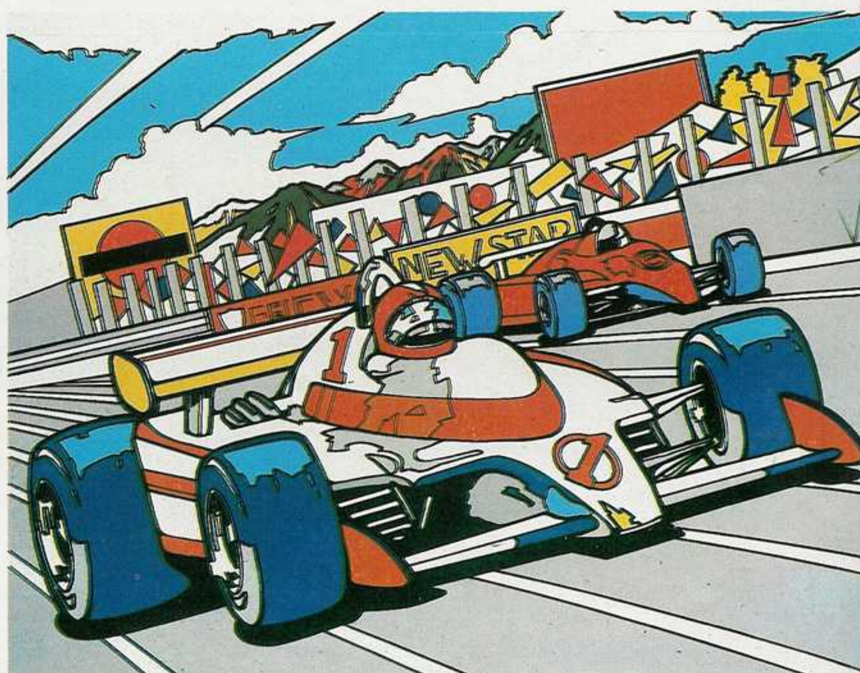
Postnr. ....**Postadr.** ....

Föräldrars underskrift om du är 16 år:

....

Varorna sänds mot postförskott, porto och postförskottsavgift tillkommer.

Om du inte vill klippa i tidningen, skriva av kupongen.

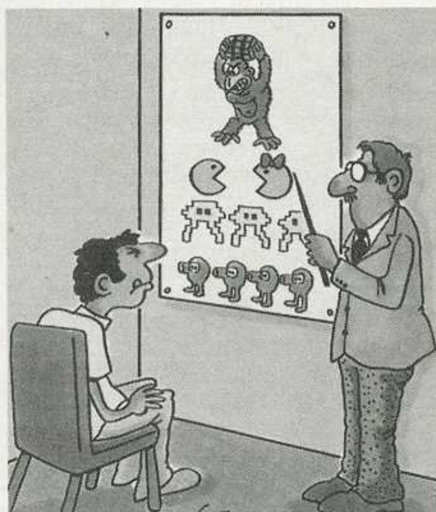


TOPPLISTORNA

USA LISTAN

Nya topplistor. USA-listan är den senaste från den amerikanska nöjestidningen Billboard.

25 bästa och Data-listan är våra egna listor. Spelen vi gillar bäst just nu.



Denna vecka	Föregående placering	Antal veckor på listan	Här är namnen på de mest sålda TV-spelen/ tillverkare	Atari 2600	Colecovision	Intellivision
1	1	28	**PITFALL II**–Activision AB-035	•		
2	5	108	**FROGGER–Parker** Brothers 5300	•	•	•
3	2	60	**Q-BERT**–Parker Brothers 5360	•	•	•
4	3	7	**TARZAN**–Coleco 2632		•	
5	4	60	**POLE POSITION**–Atari CX 2694	•		
6	6	7	**STAR TREK**–Coleco 2680		•	
7	7	58	**DECATHLON**–Activision AZ 030	•		
8	8	80	**CENTIPEDE**–Atari CX 2676	•	•	
9	15	48	**POPEYE**–Parker Brothers 5370	•	•	•
10	9	20	**WARGAMES**–Coleco 2637		•	
11	10	3	**QIX**–Atari CX 5212			
12	25	3	**WAR ROOM**–Odyssey 2153 CL	•		
13	11	5	**BUMP'N 'JUMP**–Coleco 2440		•	
14	14	7	**ROCK AND ROPE**–Coleco 2668		•	
15	NY	NY	**FOOTBALL**–Coleco 2422		•	
16	16	7	**REAL SPORTS BASEBALL**–Atari CX 5209			
17	12	12	**STAR WARS**–Parker Bros.	•	•	
18	19	42	**SPACE SHUTTLE**–Activision AX 033	•		
19	20	38	**CONGO BONGO**–Sega 006-01	•		
20	23	32	**MARIO BROTHERS**–Atari CX 2697	•		
21	13	90	**RIVER RAID**–Activision AX-018	•	•	•
22	17	66	**BURGER TIME**–Intellivision 4549	•		•
23	22	17	**H.E.R.O.**–Activision AZ 038	•	•	
24	18	30	**FRENZY**–Coleco 2613		•	
25	21	7	**ANT-ARTIC ADVENTURE**–Coleco 2429		•	

DATA-LISTAN

Listan över de 25 bästa data-spelen just nu. Vald av Joystick.

1	(-)	**FLIGHT SIMULATOR II**	SubLogic
2	(1)	**BOULDER DASH**	First Star
3	(3)	**M.U.L.E.**	Electronic Arts
4	(5)	**BLUE MAX**	Synapse
5	(-)	**BRUCE LEE**	Datasoft
6	(-)	**MASK OF THE SUN**	Broderbund
7	(2)	**Miner 2049ER**	Big Five/Micro Fun
8	(6)	**ZEPPELIN**	Synapse
9	(7)	**FLIP & FLOP**	First Star
10	(-)	**SUMMER GAMES**	Epyx
11	(8)	**THE ARCADE MACHINE**	Broderbund
12	(9)	**MR. ROBOT & HIS ROBOT FACTORY**	Datamost
13	(15)	**MURDER ON THE ZINDERNEUF**	Electronic Arts
14	(10)	**PHARAD'S CURSE**	Synapse
15	(4)	**POLE POSITION**	Atari
16	(-)	**SEASTALKER**	Infocom
17	(18)	**ZORK**	Infocom
18	(16)	**JUMPMAN JR.**	Epyx
19	(19)	**GATEWAY TO APSHAI**	Epyx
20	(13)	**DONKEY KONG**	Atari
21	(12)	**JET BOOT JACK**	English Software
22	(-)	**EXODUS: ULTIMA III**	Origin Systems
23	(-)	**B.C.'s QUEST FOR TIRES**	Sierra On-Line
24	(23)	**ZAXXON**	Datasoft/Synapse
25	(22)	**MS. PAC-MAN**	Atari

25 BÄSTA

1. (4.) **Jumpman Junior**
   Epyx
2. (1.) **Burger Time**
   Intellivision
3. (3.) **Happy Trails**
   Activision
4. (2.) **Q-Bert**
   Parker Brothers
5. (6.) **Advanced Dungeons & Dragons – Treasure Of Tarmin**
   Intellivision
6. (7.) **Mr. Do!**
   Coleco
7. (5.) **Donkey Kong Jr.**
   Coleco
8. (10.) **Pitfall**
   Activision
9. (8.) **Rocky**
   Coleco
10. (9.) **War Games**
    Coleco
11. (NY) **Tarzan**
    Coleco
12. (12.) **Moon Patrol**
    Atari
13. (11.) **Looping**
    Coleco
14. (13.) **Keystone Kapers**
    Activision
15. (16.) **Centipede**
    Atari
16. (14.) **Lady Bug**
    Coleco
17. (18.) **Ms. Pac-Man**
    Atari
18. (21.) **Zaxxon**
    Coleco
19. (24.) **Turbo**
    Coleco
20. (17.) **Pole Position**
    Atari
21. (23.) **Bomb Squad**
    Intellivision
22. (NY) **Pitstop**
    Epyx
23. (15.) **Bump'n 'Jump**
    Intellivision
24. (25.) **River Raid**
    Activision
25. (22.) **Pepper II**
    Coleco

Joysticks egen lista över de bästa TV-spelen. Det här är spelen vi gillar bäst just nu.

Tarzan från Coleco är ny på listan. Liksom Pitstop från Epyx. Annars inga stora förändringar – men Jumpman Junior, också från Epyx, har gått till topp.

GÖR DET SJÄLV

Inte behöver du köpa alla spel! Nu kan du göra dom själv ...

Det finns massor av bra program där det är du själv som är konstruktör. Vi har tittat på några av de här nya spelen.

Bäst: The Arcade Macine.

□□ Har du tröttnat på att "bara" spela spel? Har du en dröm om att själv göra egna skapelser... men du tycker det verka svårt att programmmera i assembler eller direkt i maskinkod? Misströsta icke! Det har kommit en hel flod av program som pekar i en helt ny riktning. Det finns flipperspel, rymdäventyr, musikprogram, klätterspel, bilkörning, flyguppdrag och mycket annat där du själv kan bestämma spelreglerna.

I **SubLogics** flipperspel **Night Mission Pinball,** som finns på disk för **Apple, Atari, Commodore 64** och **IBM PC,** kan du, om du skriver F–I–X, komma in på en ny meny där det är möjligt att ändra på varje värde i spelet: Hur många kulor per spel? Hur fort skall kulorna rulla? Hur känsligt skall spelet vara för TILT? Hur hårt skall kulorna studsa? Hur skall det låta? Vilka färger skall spelet ha? En eller flera kulor samtidigt? Hur hårt skall flipprarna slå? Hur många poäng innan det blir "frispel" m.m. m.m.? Här finns över 40 parametrar att ändra på. Det är alltså möjligt att skapa sitt eget flipperspel med enkla medel. Då resultatet är färdigt går det att spara den nya, egna skapelsen till disk. Night Mission Pinball innehåller tio stycken färdiga flipper-planer som är bra att utgå från då man börjar experimentera... annars kan det lätt hända att det man har skapat blir omöjligt att spela.

Bruce Artwick, som har konstruerat Night Mission Pinball, ligger också bakom den redan klassiska **Flight Simulator** programmet som gjorde stor sensation 1979 då den kom ut på den amerikanska marknaden. Sedan dess har lyckliga Apple II ägare flugit med vingarna högt i skyn. Om Mr. Artwick's nya, förbättrade mästerverk **Flight Simulator II,** för tre olika format, står att läsa på recensionsidorna i detta nummer av Joystick. Om Night Mission Pinball tillåter att ändra på vissa parametrar så tillåter **Pinball Construction Set** att du ändrar på i stort sett allting. **Bill Budge** har konstruerat detta program som är utgivet av **Electronic Arts** och finns att få tag på till Apple, Atari, Commodore 64 och IBM PC. Den svenska "generalagenten" **Handic** tar emellertid bara hem 64-varianten till Sverige... så har du en annan maskin än Commodore 64 så får du vända dig till en direktimportör och fråga efter Electronic Arts spel... Det brukar dessbättre blir billigare!

I Pinball Construction Set har du en meny, "tool box" där du kan välja de olika delarna. Med en rörlig hand som styrs med joysticken kan du plocka upp de önskade ingredienserna och placera ut dem på spelplanen. Då du har konstruerat ett flipperspel kan du färglägga det och välja ljud efter din egen smak. Även om du inte är speciellt förtjust i flipperspel så är det här programmet en fantastisk skapelse för kreativa fingrar. En lärjunge till Bill Budge heter **Will Harvey.** Han har också fått ett program utgivet hos Electronic Arts. Det programmet heter **Music Construction Set** och innehåller förutom själva byggsatsen också ett musikaliskt spel. För att få ut det mesta av programmet bör man ha någon kunskap om musik och helst kunna läsa noter. Men även utan dessa kunskaper går det att komma långt inom musikens område eftersom det finns goda läromedel med i Electronic Arts alltid lika läckra förpackningar. Med joysticken placerar du ut dina noter på det elektroniska notpappret. Det går att skapa harmonier med flera toner samti-

digt (olika antal beroende på maskin). Med diverse knep kan också flera rytmer erhållas. Så sätt igång och komponera... bas, trummor, och melodi... one, two, three...

Bland klätterspelen finns många fina program att välja bland. **Miner 2049er** och **Donkey Kong** är de stora förebilderna i genren. **Broderbund** har ett gigantiskt spel som heter **Lode Runner** där programmakaren är **Dodge Smith.** Lode Runner består av hela 150 olika planer. 150 skattkammare fyllda med guld kan du utforska. För att gå vidare till en högre nivå måste du ta upp allt guld som finns i kammaren... ett inte alltför ovanligt tema. Det ovanliga med Lode Runner är att du på olika sätt kan förändra spelet. Det går precis som i **Jumpman** att ändra på hastigheten i spelet. Du kan välja vilken nivå du skall börja på <CTRL-U>, spelet eller hur många liv du vill ha <CTRL-F>. Det går med andra ord att "fuska". Enda straffet för fusk är att resultatet inte hamnar på High-Score" listan.

Med kommandot <CTRL-E>, där "E" står för "edit", kommer man in på en "editor" meny där det med enkla medel går att konstruera helt egna scener. Varje siffra på tangentbordet motsvarar en byggsten som planerna är uppbyggda av: 2 = golv, 3 = stege, 5 = fälla, 7 = guld o.s.v. Då du har konstruerat en plan kan du med kommandot <CTRL-S>, där "S" står "save", spara resultatet på en disk. du kan på det här sättet tillverka 150 nya, egna planer!! ...och skulle inte det räcka så kan du ju börja om på en ny disk och göra 150 till...

Lode Runner har enorma möjligheter och är ett litet mästerverk i sig. Det fordras också stor list för att lösa det inbyggda planerna och lura de efterföljande skummisarna. Ett liknande spel, fast med bättre grafik, är **Datamost's: Mr. Robot & His Robot Factory.** Skillnaden är att du i Mr. Robot bygger planerna med hjälp av en meny och en joystick. Mr. Robot är läckrare i färgerna och enklare att sköta. I förra numret av Joystick fanns en recension av Mr. Robot och hans robot fabrik. **Adventure International** som tillverkar äventyrsspel för hemdatorer har också givit sig in i "gör det själv" branschen. **Rally Speedway** som **John Anderson** ligger bakom är en riktig lekstuga för modellbyggare. Rally Speedway kan spelas av en eller två spelare samtidigt. Det är som oftast roligast då man är två.

I motsats till andra bilkörningsspel som **Pole Position** och **Pit Stop** så ser man här planen rakt uppifrån. Man ser dessutom bara en liten bråkdel av planen. Uppgiften i spelet är att köra så snabbt som möjligt utan att hamna i hus, träd eller sjöar som finns utspridda bredvid racerbanan. Det går att välja mellan torra, våta eller isiga vägar. Man kan välja topphastighet och olika värden på accelerationen. Inbyggt i spelet finns två färdiga banor. Dessa går att förändra eller också kan man göra helt nya banor.

Att göra egna racerbanor påminner mycket om att bygga modelljärnvägar. Här finns på en meny 29 olika byggstenar. Förutom tre olika hus (med och utan swimming-pool), tre trädtyper, en fruktodling, gräsmattor och sjöar, finns här också alla delar som behövs för att konstruera vägnätet: kurvor, raksträckor, hårnålskurvor, diagonaler och korsningar... en modellbyggares dröm. Hela uppbyggnaden av den nya planen sker med hjälp av två joystickar och som vanligt med den här typen av program går det att spara kreationen till disk eller kassett. Rally Speedway är lösningen på framtidens modellbanebygge. Denna elektroniskt färgsprakande skapelse har hållit mig vaken många nätter.

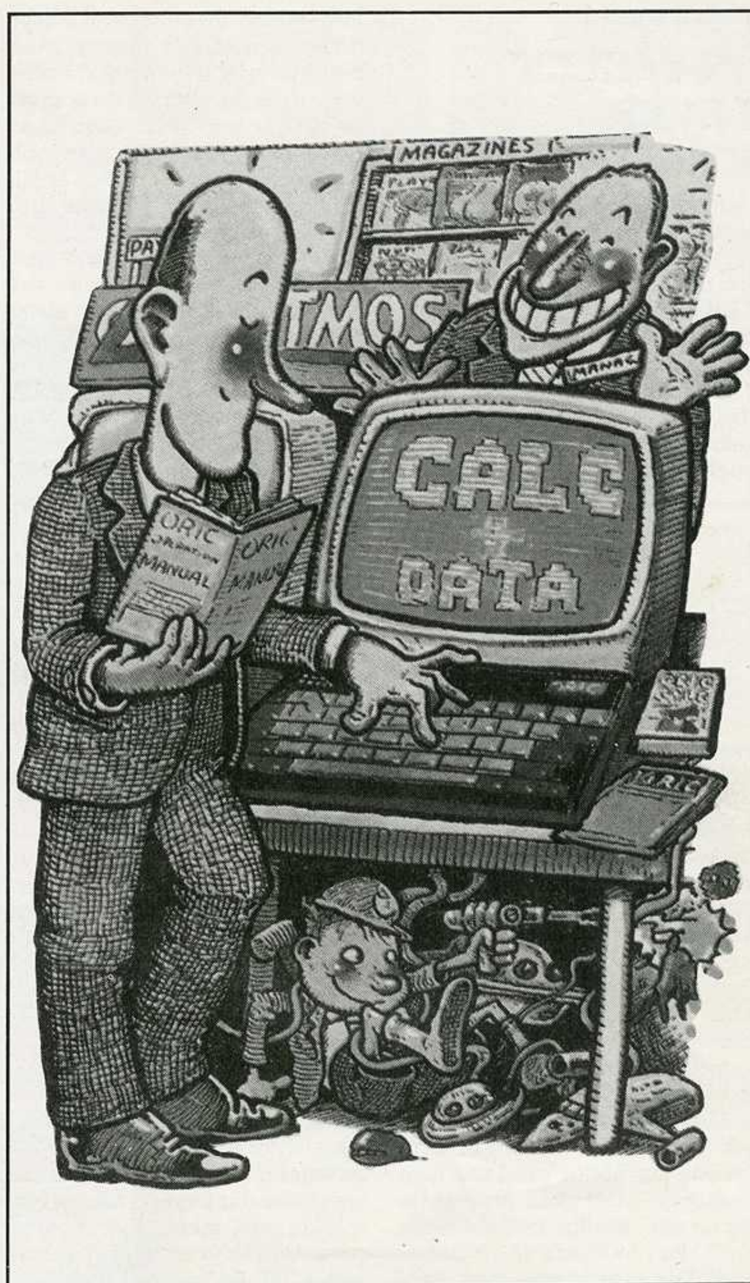
Kungen bland "gör det själv" programmen heter **The Arcade Machine** och är utgiven av Broderbund. Till programmet följer en manual på 85 sidor som i detalj beskriver de olika möjligheter som finns. På baksidan av denna 48K disk finns också fyra stycken provspel som är konstruerade med the Arcade Machine.

Med the Arcade Machine går det att skapa nästan vad som helst. Lättast är att göra **Space Invaders** liknande spel. Du kan göra bakgrunder, du kan tillverka figurer som skall röra sig i förgrunden, du kan skapa en egen titelruta där spelets och ditt namn lyser i de mest förföriska färgerna. Det går att konstruera spel med flera nivåer och ljudet som skall illustrera vad som sker skapar du också själv... och allt detta utan att kunna programmera en enda rad!

The Arcade Machine är naturligtvis något svårare att sätta sig in i än de övriga programmen i samma skola men med de enorma friheter som det finns utrymme för är det väl värt besväret att tränga in i detta magiska värld.

Det här är bara början på en trend inom datavärlden. Inom en snar framtid kommer vi nog att få se en uppsjö av liknande program... och skulle det, om några år, komma ut i produkter som det inte går att laborera med kommer vi förmodligen tycka att de är fastlåsta och stillastående utan möjlighet till egen kreativitet.

LARS-GÖRAN NILSSON



JUST NU

Vad händer? Vilka TV-spel försvinner och vilka kommer att vara kvar? Vad händer med datorerna? Vilka företag kommer att dominera marknaden? Våra skribenter har tittat på marknaden. Och kikat i spåkulan. Detta är läget. Just nu.

□□ Det är ett faktum att allt fler satsar på hemdatorer. Det är också ett faktum att 1984 har varit ett hårt år för flera TV-spelstillverkare. Betyder det att dessa små behändiga maskiner kommer att vara borta från marknaden till våren? Knappast, men just nu är det bara Atari 2600 och Colecovision som står någorlunda stadigt internationellt sett. I Sverige är det för närvarande bara Coleco som har svensk representation. Det ser inte lovande ut men låt oss ta en titt på vad som har, och kommer att hända med de olika systemen.

Vectrex har lagt ner all vidare produktion och du som äger denna maskin får i fortsättningen nöja dig med de spel man hann tillverka. (Mer tips för Vectrexintresserade i nästa nummer av Joystick).

VÄND!

Forts fr sidan 5

TV-SPELEN LEVER KVAR

Intellivision har varit ett av de ledande systemen i flera år. Just nu är framtiden osäker. I Sverige har den tidigare generalagenten, **LEAB AB** sålt hela lagret till **Bergsala** som också representerar **Nintendo.** Vad detta innebär för framtiden avgörs säkert i USA där **Mattel** (stor hobby och leksakstillverkare) har sålt TV-spelsdelen till en nystartad firma, Intellivision Inc., för 20 miljoner dollar. Denna nya firma utlovar fem nya spel inom snar framtid, vad nu det betyder. Vi får hoppas att det går bra. Intellivision är en maskin som håller hög klass och borde få vara med i många år till. (Du kunde läsa om de bästa spelen i förra numret av Joystick).

Atari 2600 är veteranen som fortfarande lever. I Sverige har visserligen **Vasatronic** slutat fungera som generalagent men Atari är stora och väletablerade i USA. Även om det kan dröja ett tag, kommer säkert denna lilla trevliga maskin att finnas kvar i många år. Spelkatalogen är stor och i den hittar du minst ett tjugotal spel av mycket hög klass.

Colecovision är det enda TV-spelsystem som just nu har generalagentur i Sverige (**CBS Electronics**) och från USA kommer ständigt nya spel med mestadels hög kvalitet. Här finns många klassiska arkadspel och tre olika alternativ till den vanliga handkontrollen kan man också erbjuda.

TV-spel är säkert ingen företeelse som håller på att dö ut. Visserligen är situationen, speciellt i Sverige, något förvirrad just nu men kom ihåg att ett bra TV-spel alltid kommer att bjuda på bra underhållning. En hemdator kan oftast (men inte alltid) presentera större och grafiskt häftigare spel. Den ger naturligtvis också möjligheter till programmering men smakar det så kostar det. Ett TV-spel är billigt och enkelt att sköta. Du kan utan problem ta det med dig överallt där en färg-TV finns tillgänglig och vem som helst kan ha roligt utan att behöva läsa tjocka instruktionsböcker. Luffarschack eller ett vanligt parti poker blev ju inte tråkigare bara för att någon uppfann Monopol eller andra ännu mer komplicerade sällskapsspel.

DICK BLOMBERG

REVOLUTION

□□ Medans persondatorerna lever ett förhållandevis behagligt liv i företagens sköte så mår hemdatorerna dåligt hos fattiga hackers. Företag har råd att köpa dyr datautrustning. Privatpersoner kan inte röra sig inom samma ekonomiska ramar. Ett företag kan motivera sitt inköp av datorer. En privatperson ser i de flesta fall inget användningsområde som *kräver* en dator. Det blir mest en kul grej. Några journalister och författare använder dock datorn som ordbehandlare med det är ändå en förhållandevis liten grupp människor som "privat" använder en dator som "nyttopryl". Det skall mycket till för att den "vanlige medel-Svensson" skall motivers till ett datorköp. Det räcker inte med Pac-Man och ett ordbehandlingsprogram. Det visade förra julen. Det blev en Video i stället. Hemdatorbranschen brottas fortfarande med Standardproblemet. Det finns ingen standard alls! Alla är olika. Har man valt ett märke är man fast vid det. Hur det än går. Skivbranschen är så framgångsrik p.g.a. att allting är standardiserat. Det spelar ingen roll om ett eller annat skivbolag går omkull. Det kommer ändå skivor från andra skivbolag som också passar på grammofonen. På hemdatormarknaden blir det katastrof då ett företag lägger ner tillverkningen. Titta bara på **Texas Instruments TI/99.** Alla stackare som sitter där med en väldigt bra maskin men saknar nya, fräscha program. Det är en av huvudorsakerna till att hemdatormarknaden är ute på hal is. "Svensson" vill ha en Volvo som man kan lita på, någonting som finns kvar... länge. Ingen dagslända.

Det har ännu inte kommit ut någonting på hemdatormarknaden som varit så attraktivt att alla känner sig tvungna att slå till. Visst har det sålts en och annan hemdator, Commodore 64 har gått väldigt bra i hela västvärlden det senaste året. Först och främst på grund av ett attraktivt pris och att den har funnits tillgänglig... nästan överallt. Commodore har varit duktiga på att sälja.

Japanerna har enats om en standard, **MSX,** men det har inte tagit riktig fart än. Vi får se när **Sony, JVC** och de andra märkena dyker upp här om kvaliteten är konkurrenskraftig. Hemdatormarknaden skulle explodera förra julen... det sa knappt puff. I stället har alla resurser lagts ner på persondatormarknaden som är mer ekonomisk intressant för de inblandade affärsmännen. Då det blir en standard, eller åtminstone några få system: Då det blir ett utbyggt telenät med några få jättestora databaser med oändlig kapacitet; Då det blir små terminaler som kopplar ihop TV'n med telefonen; Då först.... kommer den stora datorrevolutionen i hemmen. Men det dröjer nog fortfarande något år innan vi når dit.

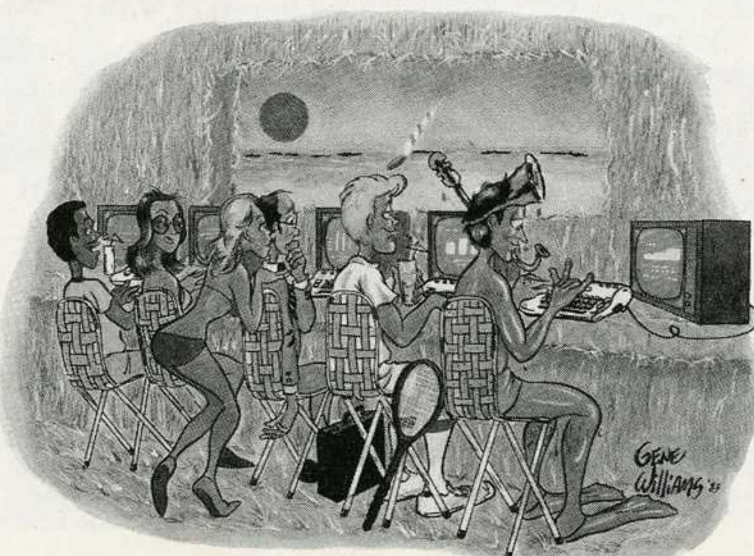
Under tiden får vi som redan har hemdatorer sitta i våra hörn och vänta... och vänta... och vänta... ...på att utvecklingen skall komma ikapp oss. Men då det är dags, då vet vi i alla fall hur man gör... och varför?

LARS-GÖRAN NILSSON

ATARIS ÖDE

□□ Det nya på hemdatormaknaden är mest en fråga om vad **Atari** gör i USA. Både **Commodore,** med sin **Plus 4** och lillebror **Commodore 16,** och **Sinclair,** med sin **QL** är presenterade för världen. **Apple** har sin **Mackintosh** och **Apple IIc.** Allt är dokumenterat. Vad som inte är helt klart är vad f.d. Commodore chefen **Jack Tramiel** skall göra med sitt köp av Atari. **600XL** läggs ned.

600.000 tusen **800XL** skall säljas före jul till ett pris mellan 129-159 dollar. Det blir en tuff prispress på Commodore 64. Atari kommer med Mr. Tramiels goda vilja att bli ett mer renodlat dataföretag än tidigare. En "Super" 800XL med 128K och 16 rösters stereo ljud är under konstruktion. Dessutom kommer en 32 bitars maskin ut under nästa år. Vad än Jack Tramiel gör med **Nolan Bushnell's** Atari så blir det en spännande avtäckning på elektronikmässan i **Las Vegas** nu i januari.



Commodore har köpt **Amiga's** dator **Lorraine 68000.** Kommer den ut på marknaden är det en sensation. Häftigare grafik har inte skådats. Köpet gjordes framför näsan på Atari som var lovad produkten tidigare i år. Jack Tramiel har redan stämt Commodore på 100.000 dollar så datorkriget är redan i full gång.

VICKE LÖÖD

SKATTKAMMARE

för dig som gillar TV-spel och data-spel!

PRENUMERERA NU! 6 nummer för 85:-

Då betalar du bara för fem nummer!
(om du jämför med att köpa lösnummer)



Frankeras ej JOYSTICK betalar portot

svarspost
kundnummer 71286033
102 30 STOCKHOLM

JA, jag beställer härmed 6 nummer av JOYSTICK för endast 85:–. Jag betalar när inbetalningskortet kommer.

Namn ______________________

Adress ______________________

____

Postnr ______________________

Postadr ______________________

HÅLL DIG I RATTEN — SEN ÄR DET BARA ATT TUTA OCH KÖRA!

□□ Redan när **CBS** introducerade **Colecovision** i Sverige fanns **Expansionsmodul nr. 2** med i bilden. I ett och samma paket fick man det suveräna racerbilsspelet **Turbo** och därtill en handkontroll som fick alla vanliga spakar att krokna. Visserligen hade Atari bra bilkörning i Pole Position och Enduro men att få greppa en riktig ratt, trycka högerfoten hårt i golvet och låta ena handen peta i en högre växel, var en klar vinnare. Priset för detta rallypaket blev därefter men ingen skulle behöva känna sig lurad, fler spel till körmodulen var på väg. Tiden gick och först nu under hösten har det börjat hända något. Gör man en ordentlig djupdykning går det idag att hitta ytterligare fyra spel som kräver ett stadigt grepp om ratten.

Du som inte har tidigare erfarenhet av denna gourméjoystick ska veta att det handlar om en behändig tingest som är mycket lätt att koppla in. För det första behövs ett stadigt bord mellan dig och TV-n. Sladden från ratten ersätter handkontroll 1 (port 1). En vanlig handkontroll placeras i ett speciellt fack till höger om ratten och ansluts till urtaget för spelare 2 (port 2). Detta är din växelspak. Den medföljande gaspedalen placeras på golvet och ansluts till körmodulen.

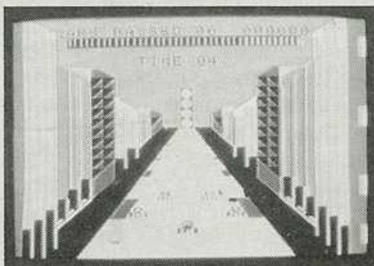
Inga besvärande avgaser kommer att fylla ditt vardagsrum. Innanför tanklocket ryms fyra vanliga batterier. Det är bara **Svensk Bilprovning** som vägrar godkänna denna utmärkta förarplats. Visserligen saknar ratten återgång till neutralläge, gaspedalen är liten som ett hålfotsinlägg och växelspaken är den kortaste i bilhistorien men vad gör det när väggreppet och framåtsikten överträffar allt annat på fyra hjul. Vem bryr sig om registreringsskylt, körkort, säkerhetsbälte, trafikförsäkring, alkotest, varningstrianglar eller allmänna trafikregler? Inte vi som gärna kastar oss rakt ut i färg-TV:ns underbara landskap/bildrör (stryk det som ej önskas) med högsta möjliga gaspådrag.

TURBO
CBS

spelvärde grafik

Det var alltså här det började. I **Turbo** kör du racerbil i vansinnigt tempo. Det gäller inte att komma först i mål (märkligt nog), utan att passera så många bilar som möjligt under en viss tid. Landskapet rusar emot dig i hög fart och du får inte kollidera med andra bilar eller köra av vägen. Tillfälliga oljefläckar kan sätta din bil i gungning och se upp för ambulanser som ibland dyker upp bakifrån.

Trots sin ålder är Turbo fortfarande ett urmärkt spel. Grafiken bjuder på ständigt skiftande körförhållanden. Du kör på landet, i städer, i mörka tunnlar och hamnar till och med i ren vinterterräng där mjuka rattrörelser är din enda chans.



Turbo är fortfarande det bästa sättet att ratta ett TV-spel.

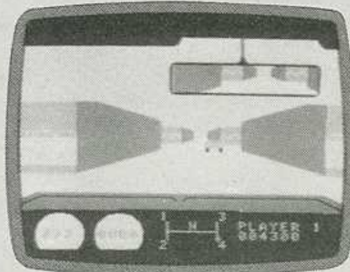
DUKES OF HAZZARD
CBS

spelvärde grafik

Livet på tävlingsbanan kan vara både tufft och hårt men det är i alla fall lagligt. Om du föredrar vansinniga biljakter på allmän väg är **Dukes of Hazzard** oundvikligt.

I bästa långfilmsstil är du på jakt efter **Stinge** som har kidnappat **Daisy.** Med gasen i botten gör du allt för att få se en skymt av bakpartiet på Stinges blå bil och om möjligt hinna upp honom. Så långt är det ju bara att stå på men denna historia har också en backspegel. I den kan när som helst **Boss Hogg** dyka upp och han jagar dig! Du är alltså den centrala figuren i detta triangeldrama.

Framför dig ligger vägen spikrak. I nederkant finns hastighetsmätare, växelindikator för den fyrväxlade låda samt poängställning. Under växelspaken (din handkontroll) finns en handbroms som i samspel med snabba rattrörelser ger upphov till tvära sladdar i hög hastighet. I bildens övre del finns backspegeln och rakt fram försvinner asfalt i hysteriskt tempo. Jakten går på öppen landsväg, in i städer och över trasiga broar.

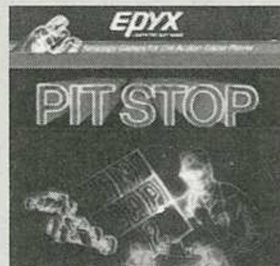


I filmens värld har vi sett det här förut men nu är det din tur att sitta bakom ratten.

PITSTOP
Epyx

spelvärde grafik

Nu är vi tillbaks på tävlingsbanan eller snarare precis bredvid den. I **Pitstop** spelar arbetat i depån en avgörande roll. Upp till fyra deltagare tävlar på sex olika banor och så långt är detta Turbo med sämre grafik. Du kan inte köra av vägen eller på annat sätt totalkvadda din bil. Det är dina fyra däck som tar stryk och full gas ger hög bränsleförbrukning. Förr eller senare måste du in i depån för att tanka och byta slitna däck. I suverän grafik jobbar dina mannar för högtryck. Detta arbete tar tid och din position ute på banan försämras för varje sekund som går förlorad.



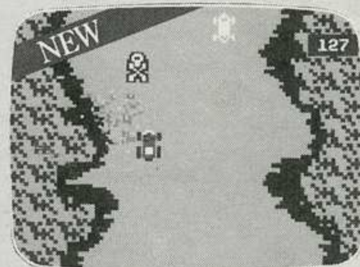
Pitstop är ett bra spel där snabbhet och taktik är viktiga faktorer. Grafiken i depån är suverän men ute på banan är det sämre ställt. Detta har folket på **Epyx** insett och **Pitstop II** rullar snart ut ur testlabbet. Tills dess fungar denna kärra utmärkt.

BUMP'N'JUMP
CBS

spelvärde grafik

För dig som gillar att krocka finns Bump'n'Jump. Till skillnad från andra spel gäller det nu att ta sig fram med hänsynslös kraft. En välriktad påkörning snett bakifrån förvandlar andra bilar till skrot men om du kolliderar för mycket tappar du fart. Håll ett öga på hastighetsmätaren! Då och då dyker det upp sjöar som du måste hoppa över (med växelspaken). Om farten är för låg hamnar du i vattnet.

Körbanan betraktas ur fågelperspektiv och körkänslan blir inte den samma som i t.ex. Turbo. Det går faktiskt att använda den vanliga handkontrollen men riktigt roligt blir det bara med ratt och gaspedal.



Grafiken är inte lika fin som i Intellivisions version (testad i nr. 2/3 -84) men spelmässigt håller Coleco samma höga klass.

DESTRUCTOR
CBS

spelvärde grafik

Här är den snabba tävlingsbilen utbytt mot en seg truck. På en främmande planet ska du plocka kristaller och återföra dem till jorden. I fågelperspektiv stånkar du fram i ett labyrintliknande vägsystem och det som mest bekymrar dig är vad du ska ha ratt och gaspedal till. Det finns faktiskt ingenting som motiverar körmodulen här och spelet håller inte i längden.

Detta spel har vi plockat upp direkt från USA och du kan antagligen inte få tag i det ännu i Sverige. Det är inget att vara ledsen för. Körmodulen kommer till sin fulla rätt i snabba fartfyllda spel. Bara du som gillar motoriserade gräsklippare och ångvältar kommer att sakna detta spel.



DICK BLOMBERG

Inte är väl du sån! Fast det är väl bara en lögndetektor som kan avslöja sanningen ... Jodå, det går att fuska på en hel del spel – här är knepen du helst ska hålla tyst om:

FUSKISARNA

□□ En mycket bra strategi som man kan ta till i tv-spelandet är att fuska, men en varning måste utfärdas till var och en som utövar dessa omoraliska tekniker mot en starkare motståndare: tänk på er hälsa! Försök åtminstone att fuska så det inte märks i synnerhet om din motståndare går på karate eller har ett ovanligt dåligt humör. Eller se till att motståndaren inte har läst den här artikeln, men å andra sidan vem har inte det? Nåväl, dessa mycket pålitliga fusk uppkommer oftast av att programmeraren som gjort spelet har glömt någon viktig detalj eller helt enkelt gjort ett programmeringsfel. Sådana fel är det bara till att utnyttja, om man hittar dem förstås. Jag har börjat misstänka att vissa av de fusk här under är ditlagda med vilje för att programmeraren lättare ska kunna kontrollera spelet så att allt är som det ska vara. Varför tog han då inte bort "fusket"? Kanske han ville ge oss andra dödliga en chans att komma vidare i t.ex. ett sånt spel som **Bump'n'jump**. Nu ska jag i alla fall rada upp de spel som jag med flera kommit på innehåller fusk som han har så stor nytta av i rekordslagandets tider. Först ytterligare en varning, en del fusk kan förstöra nöjet med spelet, så det gäller att först ställa sig frågan: att fuska eller inte fuska ... Vad svaret än blir så ber jag er läsare att ihärdigt leta efter programmeringsmissar bland spelen i datormarknaden för att om möjligt få ihop material till ytterligare en artikel om fusk, Fusk på dator-spel. Vi får väl se. Lycka till med fuskandet era skurkar.

Jag börjar med att beskriva de mest kända fusken om någon nu mot förmodan inte skulle känna till dessa. Till **Atari** finns det ett mycket lönsamt fusk i den gamla klassikern **Space Invaders**. Om du trycker ned nollställningsknappen medan spelet är av, sedan sätter på det och släpper knappen så kan du skjuta av två skott samtidigt istället för bara ett. Detta knep fungerar dock endast i variant ett. Om du skulle råka träffa två invaders samtidigt så får du bara poäng för den minst värdefulla. Men detta fusk är i alla fall mycket lönande. Vilka rekord man kan slå!

Ett spel där genvägar inte är senvägar är det välkända **Indy 500** också det till **Atari**. Här kan du på grund av otillräcklig varvbestämning köra igenom väggarna på de olika banorna och ta riktiga supergenvägar. Särskilt lönsamt är detta i varianterna 3, 4, 11, 12. Men om du spelar mot en stor och stark motståndare så läs den första varningen och handla därefter. Nu över till Colecovisions mest kända fusk, det i **Donkey Kong** eller rättare sagt de två i Donkey kong. För det första kan du göra så att Mario klättrar upp för alla stegar mycket snabbare. Gå först upp en liten bit, stanna till för ett ögonblick och fortsätt sedan uppåt. Då lägger Mario på åtskilliga extra kol! På den tredje scenen (hiss-scenen) hittar du det andra fusket. Här kan du ta en fantastisk genväg och tjäna massvis med bonus poäng. Vid den andra hissuppsättningen (de som leder nedåt) ska du ställa dig längst upp och vänta på en hiss. När den kommer ska du hoppa på den och snabbt hoppa av igen på andra sidan hissen för att (förhoppningsvis) landa säkert på en avsats på andra sidan hissen och slippa en farofylld bit av vägen till din fästmö.

Ännu ett fusk på ett Colecovisionspel, **Smurf**. Här kan du slå ett superrekord på mindre än en minut. Det enda du behöver göra är att välja variant 4 och gå fram och tillbaka mellan två trädscener efter ett tag stannar spelet och du har fått närmare en miljooo.ooon poäng!

Det finns ett Atarispel där det också går att ta ett superrekord på nolltid, nämligen **Berzerk**. Du ska avfyra ett skott mot en robot och precis i det ögonblicket då denne exploderar ska du trycka ned variantväljarknappen en gång. Då slutar spelet men kasta gärna ett öga på poängen, den varierar lite beroende på vilken variant du tagit men du har just hittat ett lätt sätt att få 100.000 poäng i Berzerk, inte illa.

I **Apornas krig** till **Philips G7000** kan du varva poängräknaren genom att fuska. Här är det faktiskt snarare frågan om en smart strategi än fusk, men några av dessa fusk ligger faktiskt på gränsen. Ändra spelplanen i Apornas krig med tangentbordet, ta bort de plattformar som finns längst till höger och vänster på skärmen utom de översta. På dessa avsatser ska du sedan ställa dig och vänta tills du har fångat in alla fyra aporna. Dra då spaken in mot väggen och håll samtidigt knappen intryckt. Efter lite träning kommer du att kunna kasa ner längs hela väggen med alla fyra aporna och ständigt skjuta in dem mot väggen och få poäng. Om du lyckas göra detta med båda spelarna kommer du att slå topprekord och nollställer räkneverket.

Gör så här i **Superman** också det till Atari: sätt på spelet och tryck genast in den röda joystickknappen samtidigt som du drar spaken åt höger, med knappen intryckt hela tiden. Då börjar stålmannen blinka ovanför bron. När han efter ca 3 sekunder försvinner kan du släppa knappen och spela på allvar. Vad som har hänt är att bron inte har sprängts så det enda du behöver rikta in dig på att fånga in alla bovarna. Brobitarna kan du hitta i den blå tunnelbanan men de behövs inte sättas på plats så strunta i dem. Mycket användbart knep, eller hur?

Nu till ett suveränt fusk till **Intellivisions Advanced dungeons & dragons**. Vi har nämligen hittat en suverän genväg till det dimmiga berget. Detta betyder att du bara behöver gå igenom ett enda berg för att ta dig till dimmiga berget där kronhalvorna ligger. Genvägen hittar du på kartscenen: gå upp med din expedition till det vänstra hörnet av skärmen och tryck två gånger på den vänstra diagonalen uppåt. Då hamnar du mitt på kartan, tryck då på den högra knappen på kontrollen, sedan är det bara att välja ett berg som ska passeras innan du når fram till dimmiga berget. Snacka om genväg!

Ett mer raffinerat fusk som kräver en hel del träning finns i **Pele's soccer** till Atari. Välj någon av varianterna med utspark, t.ex. variant nummer 16. Dribbla bollen rakt mot din motståndares målvakt, när du är inom räckhåll ska du skjuta bollen diagonalt så att du missar målet och träffar utanför ena stolpen. Då ska målvakten göra en utspark, det är nu du ska slå till. När bollen läggs ut mitt i målet är det bara för dig att rusa fram och peta in bollen i MÅÅÅL! Så här fungerar fusket: målvakterna följer automatiskt bollens rörelser så när du skjuter bollen utanför så dras målvakten till bortre hörnan av målet. När sedan bollen läggs ut i målets mitt hinner målvakten helt enkelt inte dit förrän du gjort mål.

Ett av de allra häftigaste fusken (i den här omgången) finns i **Parker brothers The empire strikes back** till Atari naturligtvis. Av en ren slump kom vi på att om man träffar en exploderande Walker (när den glöder) med åtta skott innan den försvunnit så exploderar den en gång till om det inte varit för, vad vi kallar "jackpotwalkern". När man träffar en sådan med åtta skott och inte slutar skjuta så exploderar den om och om igen och ger en massa poäng. När man inte orkar peppra längre (det är mycket ansträngande för avtryckartummen) så slutar walkern att explodera och övergår till en färg som inte finns med i spelet i vanliga fall. Man kan naturligtvis skjuta ner denna konstiga walker också, det räcker med åtta skott. Oj vad man tjänar poäng på dessa "jackpot-walkers". Det sista fusket är ett som inte bör utnyttjas i onödan, det i **Bump'n'jump** till **Intellivision**. Vad du kan göra är nämligen att gömma bilen i bildkanten och köra igenom alla 32 vägarna utan några som helst problem. Men eftersom detta förstår lite av nöjet med spelet råder jag dig till att bara utnyttja denna teknik vid något hopp som du inte klarar av. Hoppa i så fall upp i luften och styr in mot höger tills hela bilen utom en liten bit av däcken försvunnit in i bildkanten. Sedan kan du öka farten och hoppa ut igenom när du vill. Men som sagt missbruka inte detta fusk.

Till sist en specialare till alla Colecovision ägare. En viss Herr Bror Bergqvist i Trollhättan har kommit på något fantastiskt med Colecovision spelen. "Om man trycker ned femman och nollan samtidigt (på vissa spelkonsoler 050!) så kommer en mycket svårare variant av spelen upp. Detta märker man särskilt på Turbo där allting blir snabbare och svårare".

Han skämtar inte, prova själv!

PONTUS ÖSTERLIN


OUCH
E.T.
VIDEO GAMES
VOl. 10
SHARP LOW
NO WAY, YOU CAN'T COME TO DE CLUB!
RICARDO
TO THE MOON ALICE
CRAMDEN
SPACE: THE FINAL FRONTIER
KIRK
BEHAVIORIAL ENGINEERING TEST LAB
STAFF
BEHAVIORIAL ENGINEERING
GENE WILLIAMS '84



Disk drive. En dyr, men värdefull pryl till din hemdator.

GENVÄGEN TILL

□□ Har du en Atari 1050 disk drive? Använder du fortfarande Ataris DOS 2.0S i väntan på DOS 3? Det finns ett enkelt sätt att utöka kapaciteten hos DOS 2 redan nu ... så att det går att lagra mer data på disketterna än tidigare.

Den gamla disk-driven (Atari 810) formaterade en diskett på följande sätt: Disketten delas in i 40 spår. Varje spår består i sin tur av 18 sektorer, vilket totalt gör 720 tecken. Varje sektor lagrar 128 "bitar" eller tecken. Totalt kan en diskett alltså innehålla 720 gånger 128 = 92.160 tecken (90K).

Den nya disk-driven (Atari 1050) kan dels använda disketter som är formaterade enligt det gamla sättet för Atari 810, dessutom kan en modifierad DOS användas. Detta sker helt fullt i Ataris nya DOS 3. Eftersom den versionen officiellt inte har kommit ut på den svenska marknaden p.g.a. att generalagenten har haft stora ekonomiska svårigheter, så kan det vara intressant att kunna använda denna nya kapacitet genom att förändra det redan existerande disk-operativ systemet (DOS 2).

Atari 1050 har möjlighet att formatera disketter på ett effektivare sätt än gamla 810an. Det är fortfarande 40 spår, men varje spår kan här delas in i 26 sektorer vilket totalt gör 1040 sektorer eller 133.120 tecken (130K). Det är 320 sektorer eller 40.960 tecken mer än vad Atari 810 kan åstadkomma. Frågan är bara: Hur kommer man åt detta extra utrymme?

Att få tillgång till alla 1040 sektorer är i praktiken omöjligt. Vissa sektorer används direkt av DOS för att disketten skall fungera i disk-driven. (Om du formaterar en diskett och sedan kollar minnesutrymmet, så står det: "707 FREE SECTORS" av totalt 720. 13 sektorer går åt till DOS. Det är sektorerna 1 – 4, 360 (VTOC) Volume Tables Of Contents och 361 – 368 som lagrar filnamnen, 8 stycken i varje sektor.) Vad vi skall göra är att ända formationskommandot och utöka storleken på VTOC. Det går till på följande sätt: Ladda i en diskett, t.ex Ataris master-disk, som innehåller DOS 2.0S i en Atari 1050 disk-drive (Drive nr.1). (OBS! Denna modifikation fungerar ej med en 810-drive). Gå därefter till Basic, om du inte redan befinner dig där. Mata sedan noga in dessa 12 Poke-värden direkt, rad för rad, med <RETURN> efter varje:

```
POKE 1974,34
POKE 3363,34
POKE 3426,195
POKE 3434,3
POKE 3443,6
POKE 3450,128
POKE 3456,6
POKE 3460,51
POKE 4334,6
POKE 4359,5
POKE 4362,128
POKE 4418,6
```

Byt nu ut masterdisketten och sätt in en blank disk i driven och formatera den med kommandot: XIO 254,#1,0,0,"D:" <RETURN>

Skriv in det nya DOS.SYS på den nyligen formaterade disketten med kommandot: OPEN #1,8,0,"D:DOS.SYS":CLOSE #1 <RETURN>

Nu har vi en modifierad diskett med en fil:DOS.SYS. Vi skall också föra över DUP.SYS. Med "O"-kommandot från ett system med en disk-drive eller "C"-kommandot från ett system med fler disk-driver. (Se efter i DOS-manualen för information om hur kopiering mellan disketter går till, om det behövs). Om allt har gått som det ska så har vi en SUPER-DOS 2.0S diskett färdig. Det ska se ut så här om det är korrekt:

```
DOS SYS 039
DUP SYS 042
882 FREE SECTORS
```

Nu fungerar denna diskett exakt som det gamla DOS 2.0. Alla DOS-kommandon fungerar som vanligt, men nu finns det mer utrymme på disketten: 256 sektorer extra eller 32K. Skrivskydda denna diskett och använd den som ny masterdiskett. Prova nu



Och det finns sätt att göra den ännu bättre. Utan kostnad:

STÖRRE MINNE

att stänga av hela systemet. Sätt på det igen och sätt in den nya SUPER-DOS disketten. Vänta på DOS-menyn. Ta fram en tom diskett och formatera den med "I"-kommandot. Antal fria sektorer skall nu vara 963 på den nyligen formaterade disketten. Skriv nu nya DOS och DUP filer med "H"-kommandot och vi skall ha en exakt kopia av SUPER-DOS master disketten. Nu går det att föra över filer till den nya SUPER-DOS disketten med "O" eller "C" kommandon från "vanliga" disketter. Det går också att flytta filer från en SUPER-DOS diskett, den andra vägen, till "vanliga" DOS 2.0S. Tänk bara på att lada i det rätta formatet ***först.*** D.V.S. vill du kopiera till SUPER-DOS så skall du ladda i SUPER-DOS först. Vill du kopiera filer till "vanliga" DOS skall du ladda i "vanliga" DOS först. Använd ***aldrig*** "J" kommandot för att kopiera över en hel disk mellan olika format. Då är risken stor att filer kan förstöras eftersom VTOC-kartan (sektor 360 som då också kopieras) inte är kompatibel mellan formaten.

Ataris disk-drive 1050 har alltså möjlighet att formatera disketter på två olika sätt. Dels 720 sektorer och dels 1040. Det första sättet kallas för "single density" (SD), enkel täthet. Det andra heter på engelska "double density" (DD). Egentligen är det fel av Atari att kalla det sistnämnda formatet för dubbelt. Det är snarare 1 1/2 gånger mer. Det är faktiskt ett mysterium att Atari inte byggde en disk-drive med riktig "double-density" ... när man ändå konstruerade en ny.

I Amerika finns det fem olika fabrikat som tillverkar disk-drivar till Atari med möjlighet till riktig DD. DD är 40 spår med 18 sektorer i varje spår. Skillnaden är att varje sektor består av 256 tecken i stället för 128. Det blir totalt 184.320 tecken eller 180K per diskett. Flera av dessa disk-drivar levereras med Dos XL, som är ett suveränt disk operativ system konstruerat av OSS Precision Software Tools. Det företaget tillverkar också en assembler (MAC/65) och en ypperlig Basic (på cartridge) till Atari som kallas för Basic XL. Förutom alla kommandon som finns i Ataris Basic finns ytterligare hela 46 stycken till! En dokumentation och övningsexempel på över 300 sidor gör Basic XL till det definitiva Basic-språket för Ataris datorer ... som borde vara inbyggt i kommande modeller. Tillbaks till disk-drivarna. De företag som tillverkar drivar till Atari, förutom Atari själva, är:

TRAK MICROCOMPUTER CORP.,
Deras bästa modell heter AT-D2

RANA SYSTEMS
Tillverkar Rana 1000

INDUS SYSTEMS
"Turn your Atari into a Ferrari" säger deras reklam om modellen Indus GT

ASTRA SYSTEMS
Har konstruerat två dubbla diskdrivar Astra 1620 och flaggskeppet Astra 2001

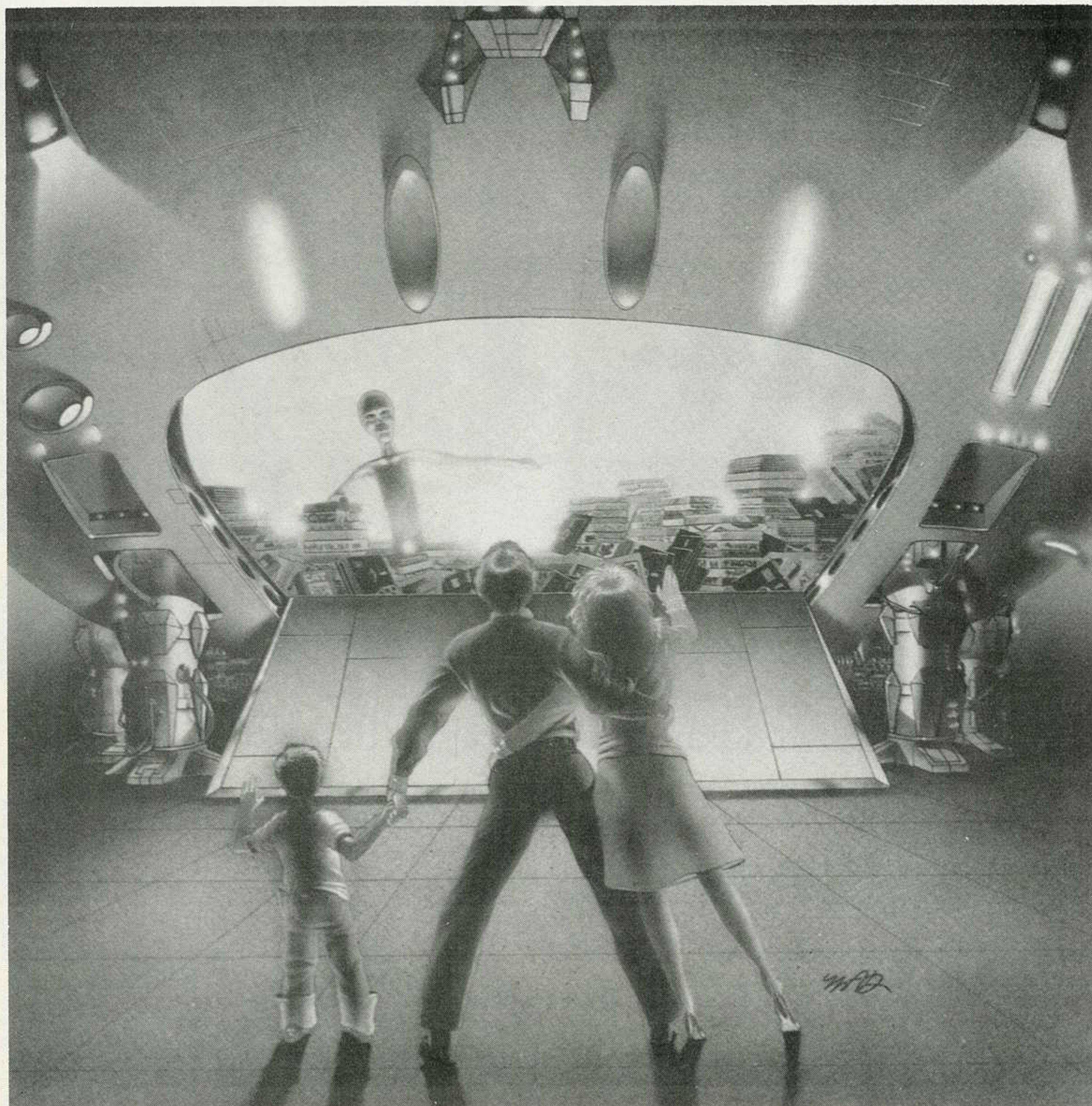
CONCORDE PERIPHERAL SYSTEMS
Svarar för C-221M och C-221S

Slutligen så finns det nu också ett s.k "hard-disk" system med små 3 tums disketter som tillverkas av:

AMDEK
De två modeller som finns tillgängliga nu heter AMDC I och AMDC II

Alla dessa disk-drivar är förnämliga och har en eller flera fördelar i jämförelse med Ataris 1050, men om vi får se dessa system i Sverige beror på hur det går för Atari i Europa. I ett kommande nummer skall vi titta närmare på Ataris DOS 3 och se på dess för och nackdelar.

LARS-GÖRAN NILSSON



ÅRETS SPEL

Tack för hjälpen! Det är ni läsare som tillsammans med vår redaktion valt ut de bästa TV-spelen och dataspelen i olika klasser. Här har ni de svenska favoriterna. Vad tycker du?

□□ Årets spel. Och inte bara det. Tidernas spel. Fram till och med nu. Och vi på redaktionen har ingen annan uppfattning. Bra val! Bästa TV-spel blev **Q-bert** från **Parker Brothers.** Q-bert känner väl de flesta till, det mycket originella spelet som fängslat de flesta, även tjejer. Många röster fick också **Zaxxon** från **Coleco.**

Bästa dataspel blev **Miner 2049er** från **Big Five.** Miner med sina 10 spelplaner och snygga grafik var inte en ny spelidé men blev ändå en stor succé. **Zeppelin** från **Synapse** fick också många röster i den här klassen.

Bästa rymdspel blev inte oväntat **Zaxxon** från **Coleco.** Zaxxon har det mesta som ett bra spel ska ha: snygg 3-D grafik och mycket action. Många röster fick också **Moon Patrol** och **Vanguard** från **Atari.**

I klassen bästa sportspel vann **Tennis** från **Atari.** Atari har inte gjort så många sportspel, men här är ett verkligt bra spel. Här fick också **Rocky** från **Coleco** många röster.

Bästa labyrintspelet blev **ms. Pac-man** från **Atari.** Uppföljaren till hitspelet Pac-man blev en ännu större succé själv. **Ladybug** från **Coleco** tog också hem många röster.

Bästa klätterspel blev **Donkey Kong** från **Coleco.** Donkey Kong känner säkert alla till, spelet där du måste klättra upp för en ställning och rädda din fästmö från den grymma apan Donkey Kong.

I klassen Bästa actionspel vann ännu en gång **Zaxxon** från **Coleco.** Här fick **Centipede** från **Atari** också många röster.

Bästa spelidén bland TV-spelen tyckte läsarna att **Q-bert** har. **Moon Patrol** från **Atari** fick också många röster här.

Bästa spelidén bland dataspelen hade **Miner 2049er.**

Bästa ljud bland TV-spelen hade **Smurf** från **Coleco.**

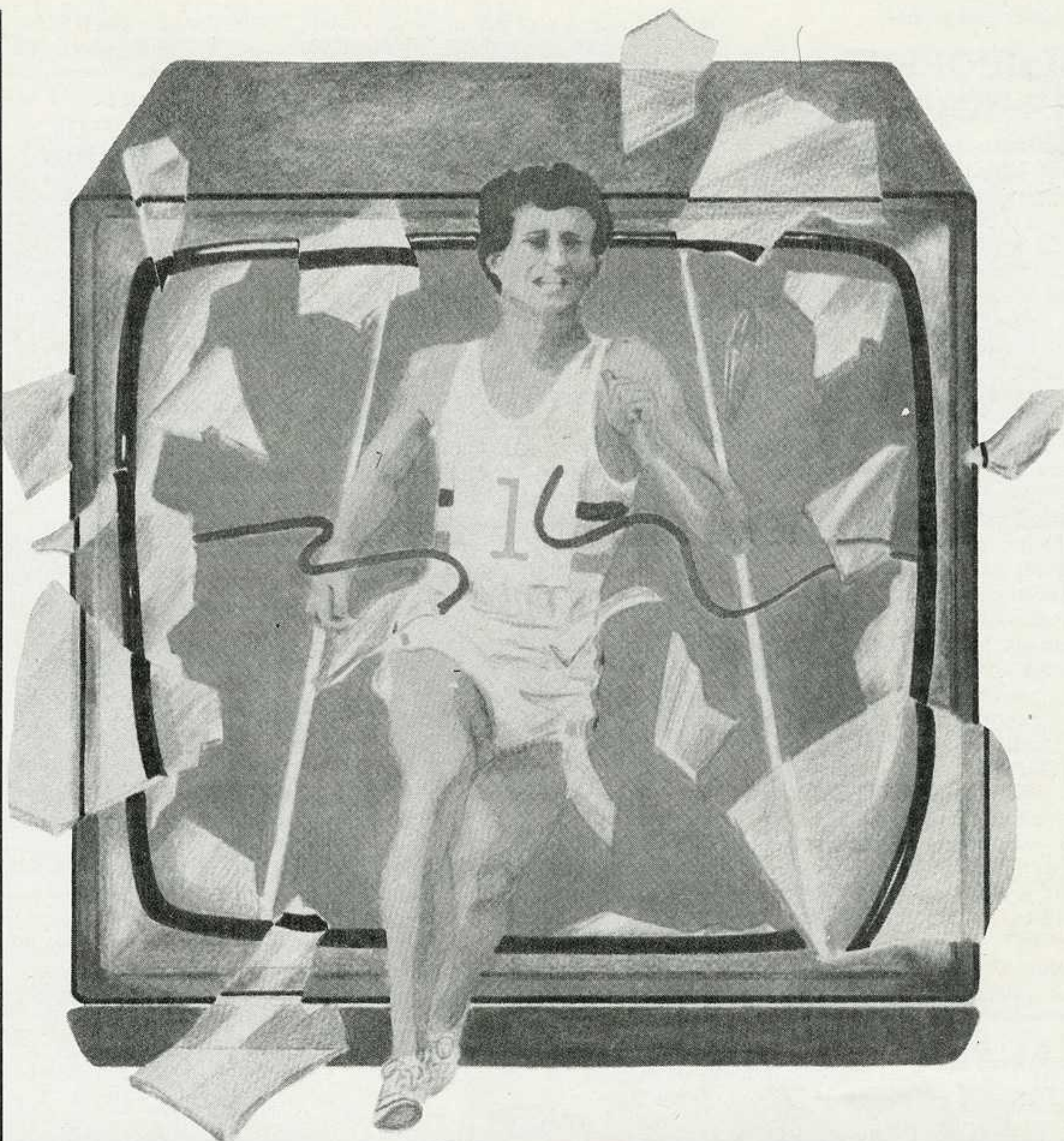
Bästa ljudet bland dataspelen hade **Pole Position** från **Atari.** Här fick också **Jumpman** och **Pengo** många röster.

I klassen Bästa grafik bland TV-spelen vann **Zaxxon** igen. Här fick **Rocky** också många röster.

Bästa grafiken bland dataspelen hade **Astro Chase** från **First Star.** Astro Chase med sina 32 nivåer är ett mycket bra rymdspel. Här fick **Zeppelin** också många röster.

Bästa äventyrsspelet blev **Pharaoh's Curse** från Synapse. I Pharaoh's Curse ska du leta efter skatter i en pyramid. Här fick **The Hobbit** också många röster.

DANIEL TÖRNQVIST



SPORTA UPP DIG

OS. Då kom de nya sportspelen. Bättre än tidigare. Vi har testat.

□□ Vill du delta i stora sportevenemang utan att bli svettig och utmattad? Vill du slå nya fantastiska världsrekord hemma i bästa fåtöljen? Har du svarat "ja" på dessa två frågor så finns det några nya produkter som kan tillfredsställa dina behov.

Först ut på plan är **Activision's Decathlon.** Decathlon betyder tiokamp på engelska och det är precis vad det handlar om. Här kan man spela fyra stycken på en gång men bara två i taget kan tävla mot varandra, d.v.s. endast två joystickar kan vara i gång samtidigt.

Första grenen är **100 m** löpning. Här gäller det att föra joysticken vänster, höger, vänster, höger så fort som möjligt ända fram till målsnöret. Ett hysteriskt jojjande med den stackars joysticken för segraren över mållinjen. Något lugnare är **längdhopp** som är nästa gren. Tekniken här är att få upp maximal hastighet vid själva avstampet och sedan segla ut över den fuktiga sanden. På den liggande, blå hastighetsmätaren längst ner på bildskärmen ser du hur farten är.

Den tredje grenen är **kulstötning.** Koncentrerad och startklar står du i ringen och laddar upp. Så plötsligt sätter du fart och börjar snurra runt ett varv, samtidigt som du rör dig framåt. Se upp så det inte blir övertramp och kläm

VÄND!

Forts fr föreg. sida

SIMHOPPET ÄR HÖJDEN

iväg kulan med ett magnifikt Tarzanvrååål. 12 m, inte så tokigt för att vara första stöten ... men du har ju två chanser kvar.

Efter kulan kommer **höjdhopp**. Här får du också tre försök. Ribban flyttas upp 20 cm i taget och du får tre försök på varje ny höjd. Det känns aningen konstigt vid 2.20 då ribban flyttas upp till 2.40, men så är det ... för att inte tala om nästa höjd ... 2.60. Ska världsrekorden slås så skall det vara ordentligt. Det är rätta tag.

400 m är en pina. Trodde du att nya världsrekord sattes med ett enkelt tryck på actionknappen så har du misstagit dig kraftigt. Här handlar det snarare om total joystickmassaker. Riv och slit i ett hejdlöst tempo! Det är samma teknik som vid 100 m, bara fyra gånger värre! Här kan krampen sätta in och stor fara för kronisk joystickarm föreligger. Puh!

Glädjen över att komma i mål på 400 m försvinner snabbt då startskottet för **110 m häck** smäller av. Det är inte sant! Inte en gång till! Kasta dig över den glödheta joysticken igen och spring allt vad du går för. Hoppsan, vad var det? Jaha, en häck som stod i vägen! Hoppla, det gick bättre, och nästa och nästa ... var är målet? Det känns som 510 m häck. Där! Äntligen! Lugnet har åter lagt sig över sportarenan. Den sjunde grenen är **diskus**. Nu kan du åter igen bestämma tempot själv. Det känns skönt efter två upphetsande sprinterlopp. Tekniken här påminner om kulstötningen men här måste du snurra runt som en virvelvind för att nå ut på den ljusa gräsmattan. **Stavhopp** är en rolig gren. Det beror på den mer komplicerade joystick-tekniken. Ta sats. Öka farten. Sätt i staven. Jobba dig upp. Släpp taget. Hoppa ner på andra sidan ribban. 5 m. Det var bra! Det tyckte tydligen **David Crane** också, han som har gjort spelet. Det blev nämligen en liten fanfar och över 1000 tiokamps poäng.

Näst sista grenen är **spjut**. Tekniken är i det närmaste identisk med längdhoppet. Ta en ordentlig sats och släng iväg spjutet vid maximal hastighet utan att göra övertramp. En enkel och stillsam gren. Det kan man inte säga om finalgrenen ... **1500 m** medeldistanslöpning. Det gäller att lägga upp taktiken rätt. Gå inte ut för hårt. Då orkar du inte ta dig i mål inom godkänd tid. Det gäller att ha krafter kvar då spurten sätter in vid 1300 m. Vilken pärs! Har du en hel joystick kvar nu och en frisk arm så är det bara att gratulera. Decathlon måste vara det perfekta spelet att testa hållbarheten och kvaliteten hos en joystick. Spelet finns för **Atari 2600, Colecovision, Commodore 64 och Ataris datorer**.

Atari har i Amerika givit ut **Konamis** arkadspel **Track & Field** till Atari 2600 och Ataris datorer. Här är det sex grenar: 100 m, länghopp, spjut, 110 m häck, höjdhopp och en ny gren, **slägga** i stället för diskus. Skillnaden mellan Track & Field och Decathlon är att i Decathlon gör du t.ex alla hopp i höjd på en gång. Medan man i Track & Field alternerar mellan de tävlande. D.v.s. alla deltagare hoppar på en höjd innan ribban höjs.

Human Engineered Software eller om det förkortat kallas **HES Games**. Här kan sju spelare tävla i sex grenar: 100 m, 110 m häck, längdhopp, **bågskytte, tyngdlyftning** och **simhopp**. En 16 sidig manual medföljer som beskriver de olika momenten. HesWare tillverkar spelet till Apple och Commodore 64.

Epyx har sitt **Summer Games** till Apple, Atari och Commodore 64. Åtta tävlande kan kämpa i lika många grenar: stavhopp, simhopp, **4×400 m stafett**, 100 m, **gymnastik, medley** (simning), **frisim** och **lerduveskytte**. En pampig inledning med duvor som flyger till skyn och den olympiska elden som blir tänd av en idrottsman startar detta epos. Välj ett av 17 länder som du vill representera, dock ej Sverige. Norge och Danmark går bättre trots att Epyx har lyckats blanda ihop flaggorna. Då du valt land spelas landets nationalhymn ... utom då det gäller Sovjet. Hos Epyx verkar man tro att Internationalen är den ryska nationalsången! Det är märkligt att sådana fadäser har sluppit igenom trots att så många programmakare har varit inblandade. Man överser dock ganska snart med dessa klavertramp då spelet kommer igång.

En av höjdpunkterna i Summer Games är simhoppet. Du står högst upp på 10 meters rampen, koncentrerad och spänd inför tyska hoppet med dubbel skruv. Ta sats, hoppa upp och skjut ifrån ordentligt med fötterna. Gör några volter och sträck ut kroppen innan nedslaget i vattnet. Hoppsan! ... ett lätt överslag. Domarkåren visar upp sina siffror: 5.0, 4.5, 4.7, 5.2, 5.0, 5.0.

Ett tjusigt resultat för att vara nybörjare. Alla fyra programmen är utomordentligt bra. Summer Games är mer komplicerat och innehåller många detaljer som de andra saknar. Gemensamt för Decathlon, Track & Field, HES Games och Summer Games är att det är roligare att spela dem ju fler man är ... Ja, då var det bara att sätta igång med en joggingrunda igen så att man är i god form till nästa olympiad.

LARS-GÖRAN NILSSON

EARTHWORLD LÖST I SVERIGE

□□ **Lars Larsson** i **Skultuna** är numera inte ensam i Sverige om att ha knäckt första delen av **Swordquest**. Däremot var han den förste som kunde presentera den rätta lösningen för Joystick och det borde ju uppmärksammas tycker vi. På redaktionen orkade vi bara pressa fram en fyra innan andra nyare spel tog över intresset. Jag ringde upp Lars för att få veta lite mer om vägen till den slutgiltiga tian i **Earthworld**.

Lars visar sig vara 25 år och jobbar som ytbehandlare av stötfångare till bilar. På fritiden är det äventyrsspel som gäller och min första fråga är självklar.

Hur lång tid tog det att lösa Earthworld?

– Jag har väl spelat några timmar om dagen i ca 5 månader.

Har du fått någon hjälp från annat håll?

– Nej, jag har löst det helt själv. Inte ens den medföljande serietidningen gav några direkta ledtrådar. Mitt enda hjälpmedel har varit papper och penna. Du skulle se högarna med klottriga anteckningar!

Vad har varit svårast?

– Jag tycker att femman (den första där två olika föremål måste placeras på rätt ställe) och sjuan var knepigast. Mot slutet gick det betydligt snabbare.

Vi ska naturligtvis inte avslöja lösningen här, men har du några bra tips på vägen?

– Nej, det enda som behövs är gott om tid, en penna och massor med papper.

Vad har du för utrustning?

– Jag har en Atari 2600 och en expanderad 600 XL. Vad jag närmast behöver är en diskdrive för att komma åt de verkligt häftiga äventyrsspelen.

Är det bara äventyrsspel som gäller?

– Nejdå, en del klätterspel kan vara kul ibland. Donkey Kong och Miner 2049er t.ex. Pharaohs Curse är också bra, men det kanske räknas som ett äventyrsspel.

Har du löst Jakten på den försvunna skatten?

– Självklart!

Innan samtalet slutar utbyter vi några smådetaljer ur "Jakten" som inte låter sig tryckas här. I USA delade man ut stora penningsummor till de första lösarna av Swordquest. Vi vill inte vara sämre men av ekonomiska skäl är vi tvungna. Det kommer inga pengar på posten, Lars. Däremot kan du hämta ut del två i Swordquestserien **Fireworld** om några dagar. Vi förväntar oss en lösning om ca fem månader. **Grattis!**

DICK BLOMBERG

NU KOMMER LÅGPRISSPEL

□□ Ett nytt företag i England har ett mycket fördelaktigt kontrakt med många av de ledande amerikanska mjukvarutillverkarna vilket innebär att US gold får tillverka deras spel på licens i England. US gold har satsat på att pressa priserna och inte göra som i USA: lägga de flesta spelen på cartridge som är det dyraste mediet för spel utan istället har företaget lagt alla sina spel på band och diskett. Dessutom packar inte USA gold ner reklam, planscher och andra dyra trycksaker tillsammans med spelen utan istället pressar de priserna ytterligare. Svenska Micro dealer är generalagent för US gold här i landet, vilket innebär att du idag kan gå in i din affär och köpa t.ex. Zaxxon eller Blue Max för ca halva priset: 149 kr.

Detta faktum har naturligtvis retat upp vissa svenska företag som distribuerar de dyrare amerikanska spelen.

De har t.o.m. anklagat Svenska Micro dealer för att sälja piratkopior av deras spel. Så är naturligtvis inte fallet. Det är bara det att äntligen har ett datorföretag börjat förstå att tv- och datorspelarna inte har råd att punga ut med 300-400 kr för ett spel.

US gold tillverkar spel till Commodore 64, Atari-datorerna och även vissa till Spectrum. Priserna är i allmänhet 149 kr för band och 199 kr för diskett, vissa spel kostar dock 149 kr på band också.

Följande företag har US gold kontrakt med och deras spel finns redan eller kommer snart ut till din butik:

A & J Software
Access (som bl.a. har gjort Beach-Head)
Artworx
Cosmi
Datasoft (bl.a. The Dallas quest)
Funsoft (Flak)
J V Software
Microprose
SEGA
Strategic simulations
Synsoft/Synapse (Zaxxon)

PROGRAMLISTNINGAR MED

ACTION



CROS

```
1 REM **************
2 REM * CROSS FIRE *
3 REM * E.MCRACKEN *
4 REM **************
10 CLR:PRINT"{CLR}{RED}":SC=0:SH=6:MU=2:
GOSUB 2000
12 G1=7903:G2=7918:V=36878:N=36875:CO=30
720:A1=7926:A2=7939
13 FORG=7922TO7925:POKEG,160:POKEG+CO,0:
NEXT
14 FORG=7940TO7943:POKEG,160:POKEG+CO,0:
NEXT
15 POKEG1,66:POKEG1+CO,0:POKEG2,66:POKEG
2+CO,0
16 X=INT(RND(1)*255)+1:POKE37879,X:POKEV
,15
17 IFMU=1THEN GOTO 20
18 GOSUB 1000
20 PRINT"{HOME}GUN 1='Z'"
21 PRINT"{HOME}{CUR DN}GUN 2='X'"
22 PRINT"{HOME}{CUR RT}{CUR RT}{CUR RT}{
CUR RT}{CUR RT}{CUR RT}{CUR RT}{
CUR RT}{CUR RT}{CUR RT}SCORE"SC:SH=SH-1
23 PRINT"{HOME}{CUR DN}{CUR RT}{CUR RT}{
CUR RT}{CUR RT}{CUR RT}{CUR RT}{CUR RT}{
CUR RT}{CUR RT}{CUR RT}{CUR RT}SHOOTS"SH
:GOSUB 90
24 GETS$:IFS$="Z"THEN M=1
25 IFS$="X"THEN M=2
26 IFSH=0THEN 3000
27 IFM=2THEN POKEN,199:GOTO 40
28 IFM=1THEN POKEN,199:GOTO 30
29 GOTO 24
30 A1=A1+1:POKEA1,64:POKEA1+CO,0:GOTO 50
40 A2=A2-1:POKEA2,64:POKEA2+CO,0
50 IFPEEK(A1+1)=64THENPOKEA1+1,114:GOTO
60
51 IFPEEK(A2-1)=64THENPOKEA2-1,114:GOTO
60
52 POKEN,0:GOTO 24
60 POKEN,0:POKEN+2,190:POKEN,150
61 IFM=2THEN C=A1+23
62 IFM=1THEN C=A2+22
70 POKEC,93:POKEC+CO,2:C=C+22
71 IFPEEK(C)=93THEN C=0:A1=0:A2=0:M=0:GO
TO 1900
73 IFPEEK(C)=48ORPEEK(C)=49 THEN SC=SC+1
0:A1=0:A2=0:M=0:C=0:GOTO 1950
75 IFPEEK(C)=50 THEN SC=SC+2:A1=0:A2=0:M
=0:C=0:GOTO1950
77 IFPEEK(C)=53 THEN SC=SC+5:A1=0:A2=0:M
=0:C=0:GOTO 1950
79 IFPEEK(C)=51ORPEEK(C)=54THEN SC=SC+36
:A1=0:A2=0:C=0:M=0:GOTO1950
80 GOTO 70
90 F=0:F=INT((4-1)*RND(1))+1
91 ON F GOTO 92,93,94,95
92 PRINT"{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN
}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN
}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN
}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN
}{CUR DN}{CUR RT}{CUR RT}{CUR RT}{CUR RT
}{^-}{^-}5{^-}36{^-}10{^-}10{^-}{^-}{HOM
E}":RETURN
93 PRINT"{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN
}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN
}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN
}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN
}{CUR DN}{CUR RT}{CUR RT}{CUR RT}{CUR RT
}{^-}{^-}36{^-}2{^-}2{^-}5{^-}5{^-}{^-}{
HOME}":RETURN
94 PRINT"{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN
}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN
}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN
}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN
}{CUR DN}{CUR RT}{CUR RT}{CUR RT}{CUR RT
}{^-}{^-}10{^-}10{^-}5{^-}10{^-}{^-}{HOM
E}":RETURN
95 PRINT"{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN
}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN
}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN
}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN
}{CUR DN}{CUR RT}{CUR RT}{CUR RT}{CUR RT
}{^-}{^-}10{^-}2{^-}10{^-}36{^-}{^-}{HOM
E}":RETURN
1000 KL=0:PO=0:CM=0:MU=1:FORPO=0TO12:REA
DKL:POKEN,KL:FORCM=1TO100:NEXTCM:NEXTPO
1010 DATA175,183,191,183,191,183,175,183
,191,195,175,175,0
1020 RETURN
1900 POKEN+2,0:FORZX=1TO50:POKEN,170-ZX:
FORE=1TO10:NEXTE:NEXTZX
```

10 5 35 6

SFIRE

For VIC 20
By E. McRACKEN

Skottduell. En test i skicklighet och reflexer för en eller två personer.

> WARNING: This is a TRANSLATED listing. Instructions in 'wavy' brackets should NOT be typed in but followed, i.e. CUR RT = cursor right.

```
1910 PRINT"{CLR}":GOTO12
1950 POKEN+2,0:FORZX=1TO50:POKEN,120+ZX:
FORE=1TO10:NEXTE:NEXTZX:POKEN,0
1960 PRINT"{CLR}":GOTO 12
2000 PRINT"{HOME}{CUR DN}{CUR DN}{CUR RT
}{CUR RT}{CUR RT}{CUR RT}{CUR RT}{CUR RT
}CROSS FIRE"
2010 PRINT"{CUR RT}{CUR RT}{CUR RT}{CUR
RT}{CUR RT}{*Y}{*Y}{*Y}{*Y}{*Y}{*Y}{*Y}{
*Y}{*Y}{*Y}{*Y}{*Y}"
2020 PRINT"{CUR DN}THE OBJECT OF THE GAM
E";
2030 PRINT" IS TO SCORE AS MANY"
2040 PRINT" POINTS AS YOU CAN BY"
2050 PRINT" SHOOTING AT A TARGET"
2060 PRINT" AT THE BOTTOM OF THE"
2070 PRINT" SCREEN. YOU HAVE TWO"
2080 PRINT" GUNS EACH SIDE OF THE";
2090 PRINT" SCREEN ABOVE THE"
2100 PRINT" TARGET AND YOU MUST"
2110 PRINT" FIRE EACH ONE. WHEN"
2120 PRINT" THE SHOTS MEET THAY"
2130 PRINT" WILL MOVE DOWN THE"
2140 PRINT" SCREEN AND HIT THE"
2150 PRINT" TARGET."
2160 PRINT"{RVS ON}{CUR DN}{CUR RT}{CUR
RT}{CUR RT}{CUR RT}{CUR RT}{CUR RT}HIT A
 KEY"
2170 GETW$:IFW$=""THEN 2170
2180 PRINT"{CLR}":RETURN
3000 PRINT"{CLR}{CUR RT}{CUR RT}{CUR RT}
{CUR RT}{RED}{CUR DN}{CUR DN}{CUR DN}{CU
R DN}YOU SCORED";SC
3010 PRINT"{CUR RT}{CUR RT}{CUR DN}{CUR
DN}{CUR DN}{CUR DN}ANOTHER GO?(Y/N)"
3020 GETRS$
3030 IFRS$="Y"THEN GOTO 10
3040 IFRS$="N"THEN PRINT"{CUR DN}{CUR DN
}{CUR RT}THANKS FOR PLAYING.":NEW
3050 GOTO 3020
```

8 9 12 14

TRIED & TESTED -GAMES-

COUNT

runs on COMMODORE 64 with joystick

```
0 JB=54272:GOSUB 9000
1 PRINT"[CLEAR,YELLOW]"
5 POKE 53280,0:POKE 53281,0
10 REM ***  SURROUND ***
20 DIM X(4),Y(4),C(4),D(11)
30 FOR I=1 TO 4:READ X(I),Y(I),C(I)
   :NEXT
40 FOR I=0 TO 11:READ D(I):NEXT
50 FOR I=1 TO 6*40:P$=P$+"▙":NEXT
60 UL=102:CL=160:F=40:P=86:Z=0:MX=39
   :MY=24
70 US=Z:CS=Z:W=.96:V=1:L=2:R=3:U=4
   :S=1024
80 PRINT"[CLEAR]DO YOU WANT INSTRUCTI
   ONS";
82 GET A$:IF A$=""THEN 82
85 IF LEFT$(A$,V)<>"Y"THEN 100
86 PRINT
90 GOSUB 60000
100 PRINT:INPUT"[DOWN]WANT A FAST,
   MEDIUM, OR SLOW GAME";A$
150 A$=LEFT$(A$,V)
160 TL=40
170 IF A$="F"THEN TL=Z
180 IF A$="M"THEN TL=20
200 GOSUB 10000
220 T=RND(-TI)
240 UD=3:CD=2:C=0
260 UX=10:UY=7:CX=29:CY=17
270 UA=S+UX+F*UY:CA=S+CX+F*CY
500 REM GETA$
501 BJ=PEEK(56320):IF BJ=127 THEN A$=
   ""
502 IF BJ=123 THEN A$="4"
503 IF BJ=119 THEN A$="6"
504 IF BJ=126 THEN A$="8"
505 IF BJ=125 THEN A$="2"
520 IF A$<"2"OR A$>"8"THEN 600
530 D=(ASC(A$)-48)/L
550 IF INT(D)<>D THEN 600
570 UD=D
600 GOSUB 7000
660 IF PEEK(A)<>P THEN C=C+V
750 POKE UA,UL:POKE UA+JB,13
760 POKE A,C(UD):POKE A+JB,8
800 UA=A:UX=X:UY=Y
1000 TZ=TI
1030 GOSUB 7100:B=A:GOSUB 7010
1060 IF((PEEK(B)AND PEEK(A))=P)AND(RN
   D(V)<W)THEN 1600
1080 T=INT(L*RND(V))+R*(CD-V)
1090 H=D(T):G=D(T+V)
1110 GOSUB 7120:B=A:GOSUB 7020
1130 IF(PEEK(B)AND PEEK(A))=P THEN 15
   90
1140 IF H<>G THEN H=G:GOTO 1110
1300 GOSUB 7010
1320 IF PEEK(A)=P THEN 1600
1400 T=INT(L*RND(V))+R*(CD-V)
1420 H=D(T):G=D(T+V)
1460 GOSUB 7020
1470 IF PEEK(A)=P THEN 1590
1480 IF H<>G THEN H=G:GOTO 1460
1590 CD=H
1600 IF PEEK(A)<>P THEN C=C+L
1750 POKE CA,CL:POKE CA+JB,15
1760 POKE A,C(CD):POKE A+JB,4
1800 CA=A:CX=X:CY=Y
2000 IF C>Z THEN 5000
2020 IF TI-TZ<TL THEN 2020
2040 GOTO 500
5000 PRINT"[HOME,RVS] ";
5005 IF C>V THEN 5200
5030 CS=CS+1
5040 PRINT"Y O U";
5050 GOTO 5600
```

You are the Chief Sap (i.e. digging engineer) of a small besieged mediaeval town. Outside, the sweaty hordes of [illegible] Rolf the Black are tunnelling under your walls, hoping to bring them down on your head. Your task? To dig faster and cut off their tunnel with your tunnel.

Just don't dig into the walls of your own shaft...

Sap on!

ERMINE

by JONATHAN BULL



```
5200 IF C>L THEN 5400
5230 US=US+1
5240 PRINT"6 4 .";
5250 GOTO 5600
5400 US=US+V:CS=CS+V
5420 POKE A,214
5440 PRINT"B O T H";
5600 PRINT"   C R A S H E D ! "
5610 PRINT"                    [LEFT15]
   YOU="US;"64.="CS
5620 FOR I=1 TO 10:GET A$:NEXT
5630 GET A$:IF A$=""THEN 5630
5640 GOTO 150
7000 X=UX:Y=UY:D=UD:GOTO 8000
7010 X=CX:Y=CY:D=CD:GOTO 8000
7020 X=CX:Y=CY:D=H:GOTO 8000
7100 X=CX+X(CD):Y=CY+Y(CD):D=CD
   :GOTO 8000
7120 X=CX+X(H):Y=CY+Y(H):D=H:GOTO 8000
8000 X=X+X(D):Y=Y+Y(D)
8010 IF X<Z THEN X=MX
8020 IF X>MX THEN X=Z
8030 IF Y<Z THEN Y=MY
8040 IF Y>MY THEN Y=Z
8050 A=S+X+F*Y
8100 RETURN
9000 POKE 53280,10:POKE 53281,10
   :PRINT"[CLEAR]";:GOSUB 9100
   :PRINT"[HOME,DOWN13,BLACK]";
9001 A$="▚▚▚▚"
9002 FOR N=1 TO LEN(A$)
   :PR$=MID$(A$,N,1):IF PR$="▚"THEN P
   R$="[RVS] [RVOFF]"
9003 GOSUB 9160:PRINT PR$;:NEXT N
9004 A$="▚▚▚[UP,LEFT]▚[UP,LEFT]▚
   [LEFT2]▚[LEFT2]▚[UP,LEFT]▚[UP,LEFT]
   ▚▚▚▚[DOWN]▚[DOWN,LEFT]▚[DOWN,LEFT]
   ▚[DOWN,LEFT]▚▚▚[UP,LEFT]▚[UP,LEFT]
   ▚[UP,LEFT]▚[UP,LEFT]▚▚▚[DOWN,LEFT]
   ▚[DOWN,LEFT]▚[DOWN,LEFT]▚[DOWN,
   LEFT]▚[UP,LEFT]▚[UP,LEFT]▚▚[LEFT]
9005 FOR N=1 TO LEN(A$)
   :PR$=MID$(A$,N,1):IF PR$="▚"THEN P
   R$="[RVS] [RVOFF]"
9006 GOSUB 9160:PRINT PR$;:NEXT N
9010 A$="[LEFT,UP]▚[UP,LEFT]▚▚▚[DOWN,
   LEFT]▚[DOWN,LEFT]▚[DOWN,LEFT]▚
   [DOWN]▚▚[UP,LEFT]▚[UP,LEFT]▚▚[UP,
   LEFT2]▚[UP,LEFT]▚▚▚[DOWN,LEFT]▚
   [DOWN,LEFT]▚[DOWN,LEFT]▚[DOWN]
   ▚▚▚▚▚[UP,LEFT]▚[UP,LEFT]▚[UP,LEFT]
   ▚[UP,LEFT]▚"
9015 FOR N=1 TO LEN(A$)
   :PR$=MID$(A$,N,1):IF PR$="▚"THEN P
   R$="[RVS] [RVOFF]"
9016 GOSUB 9160:PRINT PR$;:NEXT N
9020 A$="[LEFT]▚[LEFT2]▚[LEFT2]▚
   [LEFT2]▚[LEFT,DOWN]▚[LEFT,DOWN]▚
   [LEFT,DOWN]▚[DOWN]▚▚▚▚▚"
9025 FOR N=1 TO LEN(A$)
   :PR$=MID$(A$,N,1):IF PR$="▚"THEN P
   R$="[RVS] [RVOFF]"
9026 GOSUB 9160:PRINT PR$;:NEXT N
9030 A$="[UP,LEFT]▚[UP,LEFT]▚[UP,LEFT]
   ▚[UP,LEFT]▚▚▚▚[DOWN,LEFT]▚[DOWN,
   LEFT]▚[DOWN,LEFT]▚[DOWN,LEFT]▚▚▚▚▚
   [LEFT2,UP,LEFT]▚[UP,LEFT]▚[UP,LEFT]
   ▚[UP,LEFT]▚▚▚[DOWN]▚[DOWN,LEFT]▚
   [DOWN,LEFT]▚"
9035 FOR N=1 TO LEN(A$)
   :PR$=MID$(A$,N,1):IF PR$="▚"THEN P
   R$="[RVS] [RVOFF]"
9036 GOSUB 9160:PRINT PR$;:NEXT N
9050 A$="[UP]▚▚▚▚▚▚"
9055 FOR N=1 TO LEN(A$)
   :PR$=MID$(A$,N,1):IF PR$="▚"THEN P
```

COUNTERMINE

```
R$="[RVS] [RVOFF]"
9056 GOSUB 9160:PRINT PR$;:NEXT N
9099 GOSUB 9165:GOSUB 9200
  :FOR T=1 TO 1000:NEXT
  :PRINT"[YELLOW]":RETURN
9100 PRINT"[HOME,DOWN16,RIGHT9]
          [BLACK]▖[BLUE]▀▀[BLACK]▟
  [RVS]▌
9110 PRINT"[RIGHT9]          [RVS,BLUE]
  ▝   ▌[RVOFF,BLACK]▌
9120 PRINT"[RIGHT9]           [BLUE,RVS]
   [BLUE] [BLUE] [RVOFF,BLACK]▟
9130 PRINT"[RIGHT9]         ▟▀[RVS,BLUE]
      [RVOFF]
9140 PRINT"[RIGHT9]          ▛▜▛▘
9150 PRINT"[RIGHT9,BLACK]         ▗▌  ▛▖
9155 RETURN
9160 RETURN
9165 BJ(1)=252:BJ(2)=236:BJ(3)=251
  :BJ(4)=254:A=0:POKE 1761+JB,15
  :POKE 1763+JB,15
9170 FOR N=1 TO 5:FOR A=1 TO 4
  :POKE 1761,BJ(A):POKE 1763,BJ(A)
  :FOR T=1 TO 150:NEXT T
9180 NEXT A:NEXT N:RETURN
9200 FOR N=1024 TO 1024+24:POKE N,42
  :POKE N+JB,0:POKE N-1,32
  :FOR T=1 TO 200:NEXT T:NEXT N
9203 POKE 1761,BJ(1):POKE 1763,BJ(1)
9205 N=N+40
9210 FOR T=N-1 TO N+(40*10)-1 STEP 40
  :POKE T,21:POKE T+JB,1
  :IF PEEK(T-40)<>42 THEN POKE T-40,
  32
9220 FOR A=1 TO 150:NEXT A:NEXT T
9230 N=N-40:FOR T=N TO N+14:POKE T,42
  :POKE T+JB,0:POKE T-1,32
  :FOR A=1 TO 200:NEXT A:NEXT T
9250 POKE T-1,32:RETURN
10000 REM DRAW BOUNDARY
10010 PRINT"[CLEAR,BLUE]";P$;P$;P$;P$;
  LEFT$(P$,MX)"[LEFT,INST]▞[RVOFF,
  GREEN]";
10100 RETURN
50000 DATA 0,1,22,-1,0,60,1,0,62,0,-1,
  30
50100 DATA 3,2,3,4,1,4,4,1,4,2,3,2
60000 PRINT"[CLEAR]      [RVS]
  W R A P   A R O U N D   T R A P "
60010 PRINT"[DOWN]      THE OBJECT OF
  THE GAME IS TO TRAP"
60020 PRINT"THE COMPUTER.  YOUR WALL
  MAKER STARTS IN";
60025 PRINT"THE UPPER LEFT PART OF TH
  E SCREEN.";
60030 PRINT" YOU CONTROL IT I▜S MOTI
  ON WI THE JOYSTICK (IN PORT 2)
60040 PRINT"
  "
60045 K=19
60060 PRINT"[DOWN3]TO START GAME TYPE
  ANY KEY OR"
60070 PRINT"TYPE [RVS]F[RVOFF]
  FOR  FAST  GAME"
60080 PRINT"      [RVS]M[RVOFF]
  FOR MEDIUM GAME"
60090 PRINT"      [RVS]S[RVOFF]
  FOR  SLOW   GAME"
60200 RETURN
```

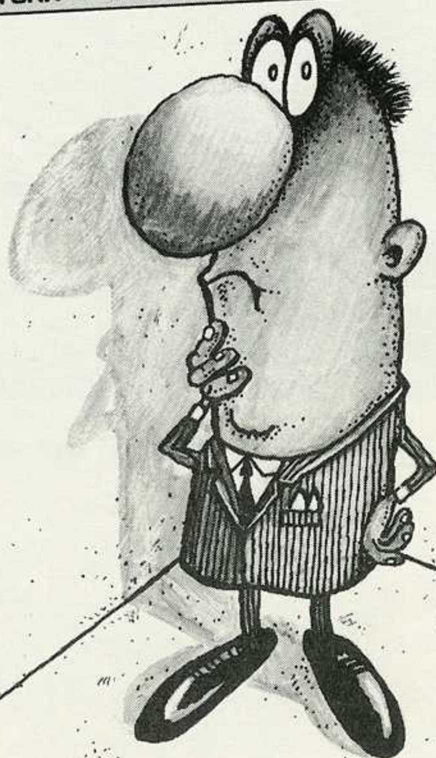
SUPER SOLITAIRE

Det gamla klassiska spelet i datorversionen. Vinner du spelar datorn When the Saints, annars ...

```
4 GOSUB 5000
5 RESTORE
10 XM=18:YM=10
20 G=0
28 GRAPHICS 3
29 POKE 752,1
30 SETCOLOR 4,6,0
31 COLOR 3
32 FOR T=6 TO 15
33 FOR H=10 TO 26
34 PLOT H,T
35 NEXT H:NEXT T
36 FOR T=14 TO 22
37 FOR H=2 TO 18
38 PLOT T,H
39 NEXT H:NEXT T
40 COLOR 1
50 FOR T=8 TO 12 STEP 2
60 FOR H=12 TO 24 STEP 2
70 PLOT H,T
80 NEXT H:NEXT T
90 FOR T=16 TO 20 STEP 2
100 FOR H=4 TO 16 STEP 2
110 PLOT T,H
120 NEXT H:NEXT T
130 SC=STICK(0)
135 FOR D=1 TO 50:NEXT D
140 X=0:Y=0
150 IF SC=7 THEN X=2
160 IF SC=11 THEN X=-2
170 IF SC=14 THEN Y=-2
180 IF SC=13 THEN Y=2
190 COLOR G:PLOT XM,YM
192 XP=XM:YP=YM
193 XM=XM+X:YM=YM+Y
194 IF XM<12 THEN XM=12
195 IF XM>24 THEN XM=24
196 IF XM<16 AND (YM<8 OR YM>12) THEN XM
=XP:YM=YP
197 IF XM>20 AND (YM<8 OR YM>12) THEN XM
=XP:YM=YP
198 IF YM>16 THEN YM=16
199 IF YM<4 THEN YM=4
200 LOCATE XM,YM,G
210 COLOR 2:PLOT XM,YM
220 IF STRIG(0)=0 THEN GOSUB 1000
230 GOTO 130
1000 IF G<>1 THEN RETURN
1003 FC=STICK(0)
1005 IF FC<>7 AND FC<>11 AND FC<>14 AND
FC<>13 THEN 1000
1010 X=0:Y=0
1020 IF FC=7 THEN X=4
1030 IF FC=11 THEN X=-4
1040 IF FC=14 THEN Y=-4
1050 IF FC=13 THEN Y=4
1060 LOCATE XM+X,YM+Y,L
1065 LOCATE XM+(X/2),YM+(Y/2),Z
1070 IF L<>0 OR Z<>1 THEN ? "          I
NVALID MOVE!":FOR A=1 TO 1000:NEXT A:? "
}":RETURN
```

```
1080 COLOR 0:PLOT XM,YM:PLOT XM+(X/2),YM
+(Y/2):XM=XM+X:YM=YM+Y:COLOR 1:PLOT XM,Y
M
1082 ? "}"
1085 QS=0:DF=0:DR=0
1090 FOR T=8 TO 12 STEP 2
1100 FOR H=12 TO 24 STEP 2
1105 IF H=18 AND T=10 THEN 1120
1110 LOCATE H,T,SQ
1111 IF SQ<>1 THEN 1120
1114 DF=0:QS=1:LOCATE H+2,T,M:LOCATE H+4
,T,N:IF M=1 AND N=0 THEN DF=1
1115 LOCATE H,T+2,M:LOCATE H,T+4,N:IF M=
1 AND N=0 THEN DF=1
1116 LOCATE H,T-2,M:LOCATE H,T-4,N:IF M=
1 AND N=0 THEN DF=1
1117 LOCATE H-2,T,M:LOCATE H-4,T,N:IF M=
1 AND N=0 THEN DF=1
1118 IF DF=1 THEN DR=1
1120 NEXT H:NEXT T
1130 FOR T=16 TO 20 STEP 2
1140 FOR H=4 TO 16 STEP 2
1145 IF H=18 AND T=10 THEN 1160
1150 LOCATE H,T,SQ
1151 IF SQ<>1 THEN 1160
1154 DF=0:QS=1:LOCATE H+2,T,M:LOCATE H+4
,T,N:IF M=1 AND N=0 THEN DF=1
1155 LOCATE H,T+2,M:LOCATE H,T+4,N:IF M=
1 AND N=0 THEN DF=1
1156 LOCATE H,T-2,M:LOCATE H,T-4,N:IF M=
1 AND N=0 THEN DF=1
1157 LOCATE H-2,T,M:LOCATE H-4,T,N:IF M=
1 AND N=0 THEN DF=1
1158 IF DF=1 THEN DR=1
1160 NEXT H:NEXT T
1170 IF QS=0 THEN 2000
1172 IF DR=1 THEN 1180
1175 ? "}IT IS NOW IMPOSSIBLE FOR YOU TO
             COMPLETE SOLITAIRE":GOTO 3
000
1180 RETURN
```

```
2000 FOR SND=1 TO 36:READ ANS,BNS:SOUND
1,ANS,10,10:FOR BB=1 TO BNS:NEXT BB:NEXT
 SND:GOTO 2020
2010 DATA 121,50,96,50,91,50,81,200,121,
50,96,50,91,50,81,200,121,50,96,50,91,50
,81,100,96,100,121,100,96
2015 DATA 100,108,200,96,50,0,1,96,50,10
8,50,121,150,0,1,121,50,96,100,81,100,0,
1,81,50,91,150,96
2016 DATA 50,91,50,81,100,96,100,121,100
,108,100,121,300,0,2
2020 POKE 752,1
2025 ? "} DO YOU WANT TO PLAY AGAIN (Y/N
)?"
2030 H=PEEK(764):POKE 764,255
2040 IF H=43 THEN RUN
2050 IF H<>35 THEN 2030
2055 GRAPHICS 18:COLOR 1:FOR DWN=1 TO 4:
? #6:NEXT DWN:? #6;"       SUPER":? #6;"
    SOLITAIRE":? #6;"        HAS"
2056 ? #6;"        ENDED"
2060 GOTO 2060
3000 FOR SND=1 TO 36:READ ANS,BNS:NEXT S
ND:FOR SND=1 TO 14:READ ANS,BNS:SOUND 1,
ANS,10,10:FOR BB=1 TO BNS:NEXT BB
3005 NEXT SND:GOTO 2020
3010 DATA 108,50,81,100,64,100,108,150,0
,50,108,50,81,100,64,50,108,50,81,100,64
,50,108,50,81,200,0,200
5000 GRAPHICS 18:COLOR 1:FOR DWN=1 TO 4:
? #6:NEXT DWN
5010 ? #6;"       SUPER":? #6;"     SOLI
TAIRE"
5020 FOR DWN=1 TO 500:NEXT DWN:GRAPHICS
0:COLOR 1:POKE 710,2
5025 ? "       SUPER SOLITAIRE":? "
 "
5030 ? :? :? "  Welcome to SUPER SOLITAI
RE ! ! ! !"
5040 ? :? " This game is based on the po
pular oneplayer game of the same name."
5050 ? :? " To play the game:-":? "    1)
 use the joystick to position the";
5060 ? "       green square on the counte
r you       wish to move ( orange square
="
5070 ? "       counter- dark blue square=
hole )   2) press the red button on the"
5080 ? "       joystick to fix the counte
r to       be moved"
5090 ? "   3) move the joystick in the d
irec-      tion you wish the counter to
        move"
5110 ? "   4) the computer will allow no
 ill-      egal moves"
5115 POKE 752,1
5120 ? :? "PRESS RED BUTTON TO CONTINUE"
5130 IF STRIG(0)=0 THEN RETURN
5140 GOTO 5130
```



BY MARK JOULES

RUNS ON AN ATARI 400 OR 800

```
10 GOSUB 1000
20 OF=INT(F):POSITION 13,4:? A;"  ":POSI
TION 13,6:? T;"  ":POSITION 13,7:? P;"
":POSITION 23,3:? OF;"  "
30 POSITION 23,4:? H;"  ":POSITION 23,5:
? L;"  ":POSITION 33,4:? J;"  ":POSITION
 33,5:? K;"  "
40 POSITION 7,1:? D:POSITION 13,3:? INT(
E);"  ":IF E<0 THEN POSITION 13,3:? "0
":GOTO 2000
45 IF PEEK(SS+1965)=129 THEN POKE SS+196
5,36:POKE SS+1966,36:GOTO 47
46 POKE SS+1965,129:POKE SS+1966,129
47 IF PEEK(SS+1699)=129 THEN POKE SS+169
9,36:POKE SS+1700,36:GOTO 50
48 POKE SS+1699,129:POKE SS+1700,129
50 IF G=0 THEN U=INT(RND(0)*360):F=100:O
F=F:N=U:H=U:G=2:IF RND(0)>0.5 THEN G=-2
60 N=N+G:H=N:IF H<0 THEN H=H+360
70 IF H>360 THEN H=H-360
80 L=INT(100-SQR(D+1)/4*ABS(N-U)):IF L<6
 THEN 2000
90 E=E-20/L:B=A-H:IF B>180 THEN B=B-360
100 IF B<-180 THEN B=B+360
110 IF B>30 OR B<-28.5 THEN C=0:POKE 532
51,0:GOTO 130
120 C=1:X=122*SIN(B)/COS(B):POKE 53251,1
22+X:Y=ABS(X)
130 IF ABS(H-J)<10 OR 360-ABS(H-J)<10 TH
EN 132
131 GOTO 140
132 POKE 53248,XX:SOUND 0,150,0,15:FOR I
=1 TO 300:NEXT I:POKE 53250,0:POKE 53248
,0:SOUND 0,0,0,0:K=100
133 J=INT(RND(0)*360)
140 S=PEEK(632):IF S=15 THEN 170
150 IF S<8 THEN A=A-5:IF A<0 THEN A=A+36
0
160 IF S<12 AND S>8 THEN A=A+5:IF A>359
THEN A=A-360
170 IF PEEK(632)<>14 OR M>0 THEN 220
180 P=P-20:IF P<0 THEN P=0:GOTO 220
190 FOR I=1 TO 100:SOUND 0,I,10,15:NEXT
I:POKE SC+816,32:POKE SC+822,59:POKE SC+
777,32:POKE SC+781,59
192 POKE SC+816,14:POKE SC+822,14:POKE S
C+738,32:POKE SC+740,59:POKE SC+777,14:P
OKE SC+781,14
195 SOUND 0,0,0,0:POKE SC+738,14:POKE SC
+740,14:IF Y>10 OR C=0 THEN 220
200 POKE 53248,122:F=F-100+L+5*Y:SOUND 0
,150,0,15:FOR I=1 TO 300:NEXT I:SOUND 0,
0,0,0:POKE 53248,0
210 IF F<0 THEN POKE 53251,0:D=D+1:F=0:G
=0
```

```
220 M=M-1:IF M<0 THEN 250
225 IF M>0 THEN 270
230 POKE 53249,0:SOUND 0,0,0,0:IF Y>5 OR
 C=0 THEN 270
240 POKE 53248,122:SOUND 0,200,0,15:FOR
I=1 TO 250:NEXT I:SOUND 0,0,0,0:POKE 532
48,0:POKE 53251,0
245 D=D+1:G=0:GOTO 270
250 IF PEEK(644)=1 OR T=0 OR M>0 THEN 27
0
260 T=T-1:POKE 53249,122:M=5:SOUND 0,230
,2,15
270 K=K-1:IF K<1 THEN K=100:E=K:P=K:T=T+
1:J=INT(RND(0)*360)
280 B=A-J:IF B>180 THEN B=B-360
290 IF B<-180 THEN B=B+360
300 IF B>30 OR B<-28.5 THEN POKE 53250,0
:XX=0:GOTO 320
310 XX=122+122*SIN(B)/COS(B):POKE 53250,
XX
320 IF F>OF THEN F=OF
```

Illustration: Gary Wind

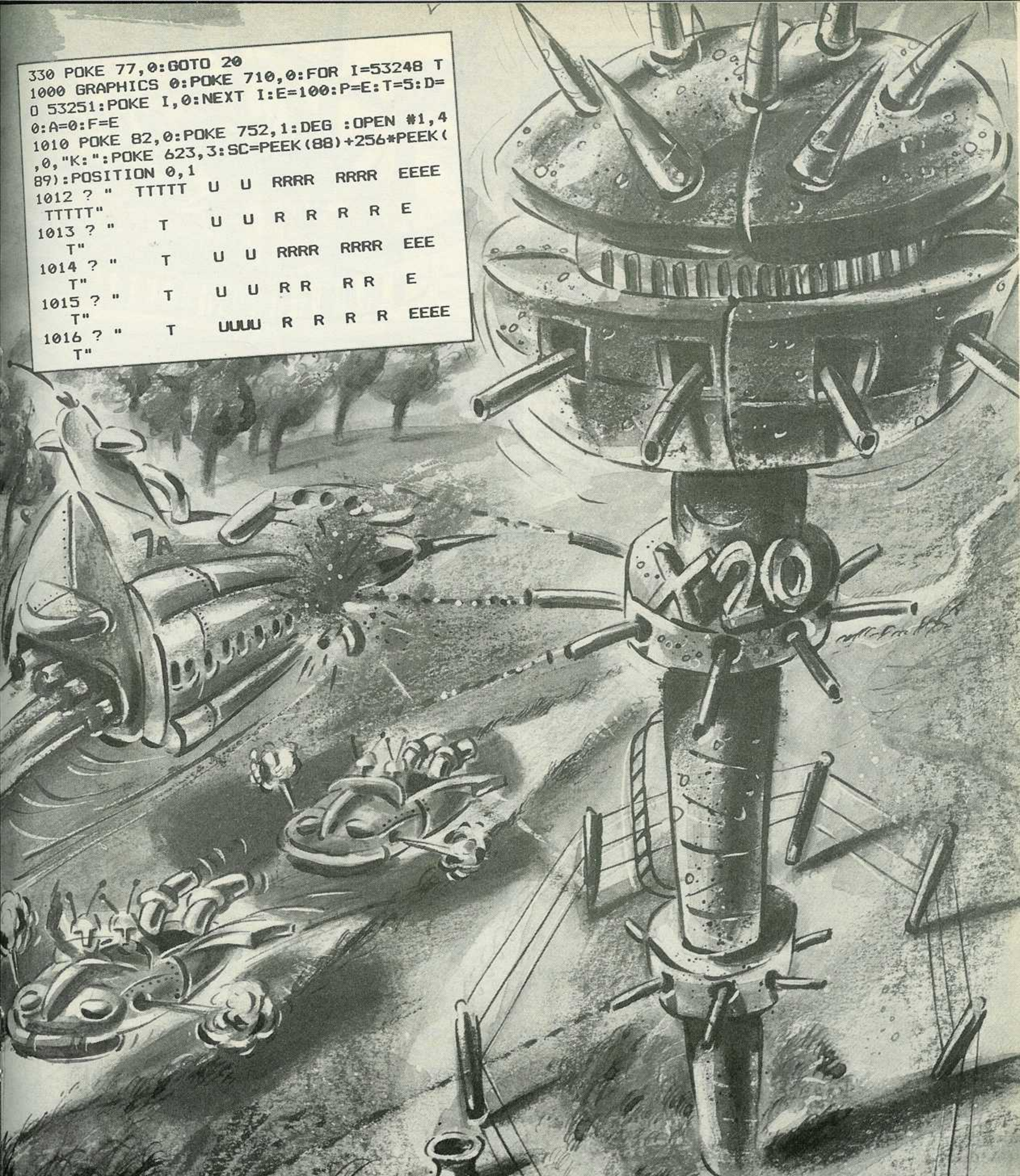
"Centralkommandot till Phaser Turret X20. Fiendeattack i er sektor. Order: Förinta fienden!"

Du är befälhavare på en krigsmaskin som du kan röra i olika riktningar med din joystick. Skott avlossas om du för joysticken framåt. Men du måste träffa med flera skott för att nå resultat.

Dina torpeder avlossar du genom att trycka på avfyringsknappen. Men håll koll på din energiförbrukning. Du kan också få hjälp från egna styrkor och du känner igen dem på antennen - skjut inte på dem!

Ju högre poäng, desto snabbare anfaller fienden. Lycka till!

```
330 POKE 77,0:GOTO 20
1000 GRAPHICS 0:POKE 710,0:FOR I=53248 T
0 53251:POKE I,0:NEXT I:E=100:P=E:T=5:D=
0:A=0:F=E
1010 POKE 82,0:POKE 752,1:DEG :OPEN #1,4
,0,"K:":POKE 623,3:SC=PEEK(88)+256*PEEK(
89):POSITION 0,1
1012 ? "  TTTTT  U  U  RRRR  RRRR  EEEE
 TTTTT"
1013 ? "    T    U  U  R  R  R  R  E
   T"
1014 ? "    T    U  U  RRRR  RRRR  EEE
   T"
1015 ? "    T    U  U  RR    RR    E
   T"
1016 ? "    T    UUUU  R  R  R  R  EEEE
   T"
```



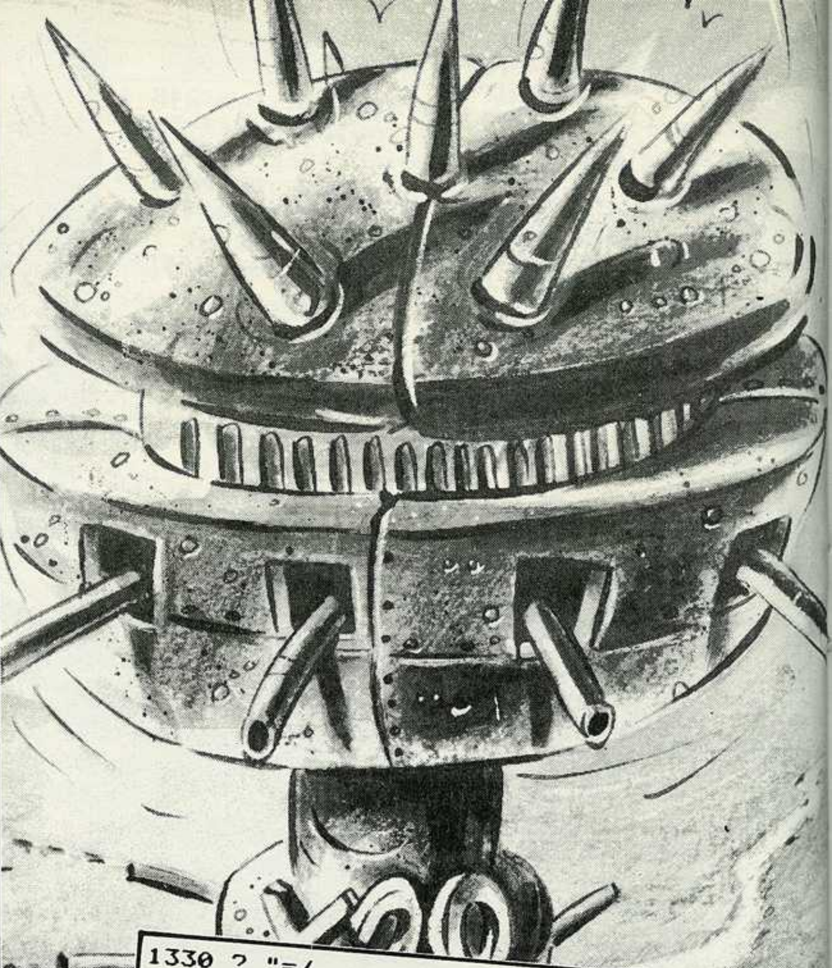
BY JONATHAN CRANE

RUNS ON AN ATARI 400 IN 16K

WITH JOYSTICK

TURRET

```
1017 ? :? "    DEVISED AND WRITTEN BY  J
D CRANE"
1019 ? :? "    PUT JOYSTICK INTO PORT 1 A
ND WAIT"
1030 Z=1024*INT((PEEK(561)-2)/4):FOR I=Z
 TO Z+511:POKE I,PEEK(57344+I-Z):NEXT I:
POKE 756,INT(Z/256+0.5):QQ=PEEK(756)
1040 FOR I=Z+8 TO Z+15:READ W:POKE I,W:N
EXT I:FOR I=Z+24 TO Z+103:READ W:POKE I,
W:NEXT I
1050 FOR I=Z+112 TO Z+127:READ W:POKE I,
W:NEXT I:FOR I=Z+216 TO Z+263:READ W:POK
E I,W:NEXT I
1060 FOR I=Z+472 TO Z+479:READ W:POKE I,
W:NEXT I
1070 DATA 255,255,255,255,255,255,255,25
5,0,0,255,255,255,255,0,0,60,60,60,60,60
,60,60,60
1080 DATA 0,0,63,63,63,63,60,60,0,0,252,
252,252,252,60,60,60,60,63,63,63,63,0,0
1090 DATA 60,60,252,252,252,252,0,0,0,0,
255,255,255,255,60,60,60,60,255,255,255,
255,0,0
1100 DATA 60,60,63,63,63,63,60,60,60,60,
252,252,252,252,60,60,85,85,85,85,85,85,
85,85
1110 DATA 170,170,170,170,170,170,170,17
0,125,125,125,125,125,125,125,125,0,0,25
5,255,255,255,0,0
1120 DATA 235,235,234,234,234,234,235,23
5,235,235,171,171,171,171,235,235,60,60,
255,255,255,255,60,60
1125 DATA 81,81,72,72,33,33,69,69,69,69,
33,33,72,72,81,81
1130 Z=2048*INT((PEEK(561)-14)/8):SS=Z:F
OR I=Z+1024 TO Z+2047:POKE I,0:NEXT I
1140 FOR J=0 TO 3:FOR I=1 TO 12:READ W:P
OKE Z+I+1186+256*J,W:NEXT I:NEXT J
1150 DATA 24,68,114,157,125,186,126,189,
178,82,44,16
1160 DATA 0,16,16,56,56,124,124,56,56,16
,16,0
1170 DATA 129,129,66,36,60,126,219,219,2
55,189,195,255
1180 DATA 60,126,219,219,255,255,102,60,
66,66,129,129
1185 RR=INT(Z/256+0.5)
1190 POKE 54279,RR:POKE 559,62:POKE 5327
7,3
1195 Z=PEEK(560)+256*PEEK(561):FOR I=Z+1
5 TO Z+25:POKE I,4:NEXT I
1200 RESTORE 1210:FOR I=704 TO 712:READ
W:POKE I,W:NEXT I
1210 DATA 218,14,82,52,198,26,16,0,152
1220 ? "[ESC CTRL CLEAR]":POSITION 0,0
1230 ? "%########)#########)#########)##
#######&";
1240 ? "$KILLS:   $    YOU    $  ENEMY  $SU
PPLIES $";
1250 ? "+########?#########?#########?##
#######,";
1260 ? "$ENERGY  $         $         $ -
------ $";
1270 ? "$ANGLE   $         $         $
        $";
1280 ? "$RANGE   $ ------- $         $
        $";
1290 ? "$TORPS   $         $ ------- $ -
------ $";
1300 ? "$PHASERS $         $ ------- $ -
------ $";
1310 ? "+))))))))?)))))))))?)))))))))?))
)))))),";
1320 ? "+!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
!!!!!!!,";
```



```
1330 ? "=/
       />";
1340 ? "=/
       />";
1350 ? "=/
       />";
1360 ? "=/
       />";
1370 ? "=/
       />";                        $
1380 ? "=/
       />";                        $
1390 ? "=/
       />";
1400 ? "=/
       />";                  <<<    <<<
1410 ? "=/................................
......./>";
1420 ? "=/...............;................
......./>";
1430 ? "=/................................
......./>";
1440 ? "+!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
!!!!!!!,";
1450 ? "'*********************************
*******(";:RETURN
2000 FOR I=53248 TO 53251:POKE I,0:NEXT
I:SOUND 0,100,0,15:SOUND 1,200,8,15
2010 FOR I=1 TO 50:FOR J=1 TO 5:NEXT J:P
OKE 712,INT(RND(0)*256):POKE 708,INT(RND
(0)*256):NEXT I
2020 FOR I=1 TO 100:NEXT I:SOUND 0,0,0,0
:SOUND 1,0,0,0
2040 GRAPHICS 2+16:? #6:IF E<=0 THEN ? #
6;"  YOU HAVE RUN OUT        OF ENERGY AND
":GOTO 2060
2050 IF L<=6 THEN ? #6;"   THE ENEMY HAS
     REACHED YOU AND"
2060 ? #6;"YOU HAVE BEEN KILLED"
2070 ? #6:? #6;"    BUT YOU SCORED ":? #6
;"        ";D;" POINTS"
2080 ? #6:? #6:? #6;"    PRESS ANY KEY
    TO PLAY AGAIN":GET #1,K:GRAPHICS 0:P
OKE 82,0:POKE 752,1
2090 E=100:P=E:T=5:D=0:A=0:F=E:G=0:K=0:P
OKE 756,QQ:GOSUB 1190:GOTO 20
```

WOLF ATTACK

Ett spel för Spectrum, 16K. Använd joystick. Du är ledare i en by som måste försvaras mot vargar. Ditt vapen: yxa! Om vargarna når byn blir byns invånare uppätna. Nu har du din chans att bli hela byns hjälte ...

```
   1 LET b$="P.H": LET mi=10: CL
S : BORDER 2: PAPER 2: INK 7: CL
S : PRINT  AT 0,8;"WOLF ATTACK":
 PAUSE 0: BORDER 2: PAPER 2: INK
 7
   2 PRINT  AT 1,8;"____ ______"

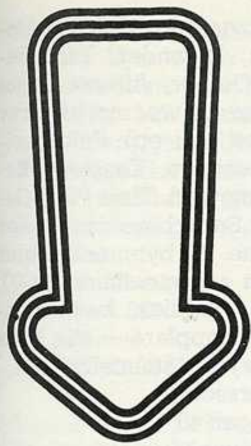
   3 PRINT  AT 3,0;"YOU ARE THE
BRAVE LEADER OF","YOUR VILLAGE.F
ROM THE WOODS TO","THE EAST COME
 THE RAVONOUS","WOLVES.ARMED WIT
H YOUR AXE YOU","MUST KILL AS MA
NY AS POSSIBLE.","IF YOU LET 5 G
O PAST ALL THE","VILLAGERS WILL
BE EATEN"
   4 PAUSE 0: CLS
   6 BORDER 2: PAPER 2: INK 7
   7 LET sc=0
   9 LET li=5
  10 FOR n=1 TO 7
  20 READ p$
  30 FOR m=0 TO 7
  40 READ a: POKE  USR p$+m,a
  41 DATA "g", BIN 00111100, BIN
 01000010, BIN 10000010, BIN 100
00010, BIN 10000010, BIN 1000001
0, BIN 11010100, BIN 11111110
  42 DATA "c", BIN 00011100, BIN
 00101010, BIN 10010100, BIN 010
01001, BIN 00111110, BIN 0000100
0, BIN 00010100, BIN 00110110
  45 DATA "j", BIN 00010000, BIN
 00010000, BIN 11111110, BIN 000
10000, BIN 00010000, BIN 0001000
0, BIN 00010000, BIN 00010000
  50 DATA "p", BIN 00011100, BIN
 00101010, BIN 00010100, BIN 000
01000, BIN 00111111, BIN 0100100
0, BIN 00010100, BIN 00110110
  51 DATA "o",0, BIN 01100000, B
IN 01100000, BIN 01000000, BIN 1
1000000, BIN 01000000, BIN 01000
000, BIN 0
  52 DATA "d",0, BIN 00100000, B
IN 11100010, BIN 01111100, BIN 0
0111100, BIN 00100100, BIN 00100
100,0
  53 DATA "h", BIN 00011100, BIN
 00111110, BIN 01111111, BIN 001
11110, BIN 00010100, BIN 0001010
0, BIN 00010100,0
  54 NEXT m: NEXT n
  55 PRINT "HIGHEST SCORE IS ";m
i,"BY ";b$: PAUSE 0: CLS : PRINT
 AT 0,0;"P": PRINT  AT 0,1;"P":
 PRINT  AT 0,2;"P": PRINT  AT 0,
3;"P": PRINT  AT 0,4;"P": LET sc
=0
  56 GO SUB 400
  57 LET a=11: LET b=11
  58 FOR v=1 TO 20: PRINT  AT v,
31; INK 4;"H": NEXT v
```



```
  59 LET s= INT ( RND *20)+1: LE
T d=30
  60 PRINT  AT a,b;"PO"
  62 IF li=4 THEN  PRINT  AT 0,4
;" G"
  63 IF li=3 THEN  PRINT  AT 0,3
;" G"
  64 IF li=2 THEN  PRINT  AT 0,2
;" G"
  65 IF li=1 THEN  PRINT  AT 0,1
;" G"
  67 IF li=0 AND sc >= mi THEN
GO TO 800
  74 LET dir= IN 30
  75 PRINT  AT s,d;"D"
  76 IF d=1 THEN  PRINT  AT s,d;
" ": LET li=li-1: LET d=31: LET
s= INT ( RND *20)+1: IF li=0 AND
 sc<mi THEN  CLS : PRINT  AT 11,
0;"YOUR VILLAGERS ARE DEAD","YOU
 KILLED ";sc;" WOLVES","TRY AGAI
N?(Y/N)": INPUT a$: IF a$="y" OR
 a$="y" THEN  CLS : LET li=5: GO
TO 55 77 IF li=0 AND sc<mi THEN
STOP
  78 LET d=d-1: BEEP 0.005,30: P
RINT  AT s,d+1;"  ": IF d=0 THEN
  PRINT  AT a,d;" ": GO TO 61
  79 IF dir=1 THEN  LET b=b+1: P
RINT  AT a,b-1;"   ": IF b=31 THE
N  LET b=30
  80 IF dir=2 THEN  LET b=b-1: P
RINT  AT a,b+1;"   ": IF b=0 THE
N  LET b=1
  90 IF dir=4 THEN  LET a=a+1::
PRINT  AT a-1,b;"   ": IF a=21 TH
EN  LET a=20
  95 IF dir=8 THEN  LET a=a-1: P
RINT  AT a+1,b;"  "
  96 IF a=s AND b=d THEN  BEEP 0
.5,40: BEEP 0.005,30: PRINT  AT
a,d;" ": LET d=31: LET s= INT (
RND *20)+1: LET sc=sc+1: PRINT
AT 0,21;"KILLS=";sc: PRINT  AT a
,b+1.5;"J": GO TO 75
 100 GO TO 60
 409 FOR y=1 TO 40
 415 LET z= INT ( RND *21)+1: LE
T x= INT ( RND *28)
 420 PRINT  AT z,x; INK 4;"H"
 430 NEXT y
 440 RETURN
 800 CLS
 900 FOR q=0 TO 30
 950 BEEP 0.005,q
 960 NEXT q
 999 CLS : FOR l=1 TO 20
1000 PRINT  AT 16,12;"HOORAY!"

1001 PRINT  AT 6,12;"HOORAY!"
1002 PRINT  AT 11,15;"P": BEEP 0
.005,20
1003 CLS
1004 PRINT  AT 11,15;"C": BEEP 0
.005,-30
1005 FOR k=6 TO 16
1006 PRINT  AT k,5;"HOORAY": PRI
NT  AT k,20;"HOORAY"
1007 NEXT k: NEXT l
1008 FOR x=0 TO 30: BEEP 0.005,x
: NEXT x
1009 CLS : PRINT "YOU HAVE REACH
ED THE HIGHEST","SCORE"
1010 PRINT "TYPE IN YOUR NAME":
INPUT b$
1015 LET mi=sc
1016 CLS : PRINT "DO YOU WISH TO
 PLAY AGAIN?(Y/N)"
1017 INPUT g$
1018 IF g$="y" OR g$="Y" THEN  C
LS : LET li=5: GO TO 55
1020 STOP
```





VILL DU BYTA SPEL?

VIC 64 program bytes
Skicka dina program till mig så får dubbelt så många "nya" av mig. Anders Wildt Tåledsv. 13 436 00 Askim

Vill gärna byta bort Atari (2600) spelen Battlezone och Asteroids. Söker närmast efter spelen Centipede, Dig Dug, Joust Jungle Hunt, Galaxian, Vanguard och Moon Patrol, även Activisions spel River Raid och Keystone Kapers samt många andra spel. Magnus Johannisson tel: 0752/30630

Är det någon som vill byta kassetter med mig? Jag har äventyrsspelet Raiders of The Lost Ark och har löst det. Nu undrar jag om det är någon som har Pole Position och skulle vilja ha den mot Raiders of The Lost Ark eller Defender. Anders Hellström Box 63 890 41 Skorped tel: 0661/30159

Bytes: Spel till Atari 600XL. Jag har: Pro Tour Golf, Castle Quest, Storslalom & European C. and Capitals. Marcel Hasselaar tel: 08/891331

Säljes: Atari TV-spel med 6 spel. Bl.a Raiders of The Lost Ark och Pac-Man Pris: 1200 kr. Joakim Gustavsson Backv. 16 567 00 Vaggeryd tel: 0393/11328.

Jag skulle vilja byta spelet E.T, helst mot Defender eller Pole Position. Simon Eriksson Hästhagsgatan 12 50 261 Borås tel: 033/103042.

Jag vill byta Zaxxon och Donkey Kong till Coleco mot Q-bert och Frogger. Har ni inte det så tar vi gärna Gateway to Apshai och Burgertime. Conny Forsström Förvaltningsv.5 970 40 Pajala.

Jag vill byta bort Submarine Commander mot Computer War Games och säljer Cirkus för 50 kr. Som passar till Atari datorerna.
Joakim Håkansson
Almvägen 4
340 36 Moheda
Tel. 0472-713 04

Byta spel
MS. Pac-Man (Atari 2600) bytes mot Centipede, Moon Patrol, Joust, Indy 500 eller 225:-
Thomas Magnusson
Tel. 040-15 52 00

Jag har kassetterna Asteroids och Combat. Som jag skulle vilja byta mot Moonpatrol och Raiders of the lost ark. (Jag har Atari 2600).
Jörgen Åhman
Skogsrundan 10B
771 00 Ludvika
Tel. 0240-195 54

Jag önskar byta bort följande spel: Abductor (VIC-20), Race fun (VIC 20), Bevitched (VIC 20).
Morgan Pettersson
Larsgatan 21
511 02 Skene
Tel. 0320-313 94

Hej
Jag vill byta bort Asteroids, combat, Froggter, Ms. Packman, Defender, Raiders of the lost ark. Samtliga Atari kassetter. Istället vill jag byta till mig några av dessa spel: Pole Position, Phoenix, Moon, Patrol, Centipede, Q-Bert, Tennis, Dig-Dug, Missile command.
Min adress är:
Håkan Pettersson
6200 Kämpersvik
450 81 Grebbestad
Tel. 0525-121 65

Jag skulle gärna vilja bli av med: Ms. Packman, Space invader, Kangaroo och Spacewar. Och vill ha tillbaka: Raiders of the lost ark, ET, Dig Dug, Jungle Hunt, Joust, Football/Soccer och Pole Position.
Timmy Anderson
Bagarfruv. 5 1 tr.
123 55 Farsta
Tel. 08-64 65 36

Hej
Jag vill bli av med Venture mot Pole Position eller Q-Bert Cross Force mot Missile Command, Tennis eller Zaxxon. Jag har Atari 2600 GP.
Marcus Johansson
Mosslelandsg. 40
331 00 Värnamo
Tel. 0370-477 81

Jag skulle vilja byta bort min Atari 2600 TV-spel med 5 kassetter: Moon Patrol, Battlezone, Basketboll, Minigolf & Maze Craze + ett vanligt TV-spel med 1 kassett med 10 olika spel i mot ett Colecovision TV-spel helst med nån av kassetterna här: Zaxxon, Looping, Turbo, Donkey Kong, Jr., Subroc eller Cosmic Avenger. Tel. 08-760 08 72 efter kl. 16.00.

VIC 64
Jag ska byta spel till VIC-64 har ungefär 150 spel och program.
Ring 021-33 24 38, Rikard.

Jag vill byta bort VIC-20 spelet "Crazy Kong" (o.e.x.) mot spelet "Amok" eller "Shark Attack". Har ni något av dessa och går med på bytet ring: 026-25 78 95 eller skriv till:
Jonas Holmsten
Vallhovsv. 174
811 37 Sandviken.

Vi vill gärna byta bort
Berzerk och bowling tillsammans. Mot Q-bert, star wars the emperie strikes back eller agent 007 till atari 2600. Skriv till:
Henrik och Christian Lodén
Bötsle 1116
870 10 Älandsbro
Tel. 0611-608 89.

Jag vill byta Combat, Slot Racers och Basketball mot Raiders Of The Lost Arc eller Pole Position. Bowling eller Maze Craze eller Minigolf eller Air-seabattle mot Indy 500. Asteroids mot River Raid eller Pitfall. Dodge Em mot Pitfall eller River Raid.
Michael Palmér
Skäftingebacken 15
163 64 Spånga
Tel. 08-760 42 19.

Jag vill byta min dator, en Atari 400 (16K). Komplett med bandspelare, massor av böcker och litt. en joystick, spelkassetter och cartridges + en del annat mot en SHARP 1500 A (SHARP 1500 kan disk.) eller kontant mot 2.000:-
Tel. 060-15 25 32 efter kl. 18.00.

Jag undrar om någon vill byta mitt Berzerk spel mot vilket (Atari 2600) spel som helst?
Och så undrar jag om Zaxxon, Astrochase, Pengo, Rocky, och Cosmic Avenger passar till Atari 2600?
John Krauklis
Snickaregatan 4C
582 26 Linköping
Tel. 013-14 92 03.

Hej!
Jag skulle vilja byta följande spelkassetter till Atari 2600. Pitfall bytes mot Raiders of the lost arc. Pac man och Asteroids bytes mot Riddle of the sphinx eller The empire strikes back eventuellt Q-bert eller Riverraid.
Mats Pantzare
Hagmarksgatan 28
813 00 Hofors
Tel. 0290-202 57.

Jag skulle vilja byta bort Battlezone, Bowling och Superman mot: Enduro, River Raid och Pitfall (även Plaque Attack).
Joakim Gustavsson
Götgatan 26
641 34 Katrineholm
Tel. 0150-192 45
OBS! Det är ATARI 2600-spel. (Du behöver inte ha alla spelen som jag har räknat upp).

Jag har Atari 2600 och vill byta bort följande spel. MS. Pac-Man, Air-sea battle, Yars Revenge, space indvanders, cosnic ark, Benzert, Enduro, indy 500, Phonix, Missile Command, Seaquest, Keystone Kapers, Defender, Assant, Atlantis, Combal, Cosmic Creeps, Mihiakue Golf, Dig Dug, Centipede, Starmaster, Dragonfik, Jungle Hunt, Star-Racers, Basketball, Demon attack.
Peter Sundstedt
Örnsvängen 14 4 tr.
172 42 Sundbyberg
Tel. 08-764 56 20.

Dessa spel vill jag byta bort:
Haunted-House och Asteroids. Dessa vill jag byta till mig. Enduro (Atari) och Pole Position (Atari). Jag har Atari 2600.
Eddie Lundin
Nyckelpigevägen 134
Tel. 0500-358 75
541 65 Skövde. Ring helst.

Byt och sälj utan att det kostar. OBS! Tidningen tar inte hand om några byten. Det får ni klara själva. Adressen: Joystick, Box 6043 102 31 Stockholm.

Jag vill byta bort följande spel till Atari 2600: Asteroids, Air-sea battle, Berzerk, Donkey kong, Maze Craze, Pac-man, Superman, Sky diver, Video Checkers.

Jag vill byta till mig: Q-bert, Indy 500, Pole Position, Tennis (Atari), Moon Patrol, Joust, Kangaroo, Jungle-hunt, Ms. Packman, Raiders of the lost ark och Keystone kapers. Min adress:
Mikael Nolheden
Lönnstigen 3
430 20 Veddige
Tel. 0340-383 91.

Hej!
VIC-64 – Hobbit – BLue Max – säljes!! Hobbit: 80:-, Blue Max i 65:-, Båda för 130:-! Lägg till 30:- för disk el. 10:- för kassett och betala till P.G. 482 43 34-9 så får du spelen omedelbart.
Patrik Broman
Vitrosgatan 13
921 54 V. Frölunda.

Spel till Atari 2600 köpes
Alla utom MS. Pac-Man, Pole Position, Indy 500, Tennis och Sea Battle. Även Vectrex-spel med kassetter önskar jag köpa. Svar med lägsta pris till:
L-E. Hägglund
Box 167
681 01 Kristinehamn.

Jag vill byta bort
Star Raiders,; Space Invaders, Moon Patrol, Mouse Trap, Venture, Icehockey. Mot Star-Wars, Keystone Kapers, Pitfall II, Q-Bert, Burger time, Decathlon, Joust. Jag har Atari 2600. Ring:
0416-180 07
eller skriv till
Storelidgatan 24
275 00 Sjöbo.

Ja skulle vilja byta bort följande spel: Missile command, combat, gorf, riddle of the sphinx, dig-dug mot några andra roliga spel.
Roberth Bergström
Krögarv. 6 3 tr.
145 52 Norsborg
Tel. 0753-839 28.

Hej Joystick
Skulle vilja byta eller sälja lite spel. Följande: Defender mot Keystone Kapers, Pole Position eller Zaxxon Soccer mot Misile comand, Vanguard eller Star raiders Adventure mot Nigt driver, Circus Atari Bowling mot Galaxian, Breakout, Suoper Breakout, Dig Dug Sky Diver mot Enduro, River Raid, Gorf, Bumpń Jump. Defender säljes för 250:-, Soccer för 200:-, Bowling för 100:-, Adventure för 200:-, Sky diver för 100:-, eller alla för 750:-. Mitt namn och adress:
Andreas Frey
Lillekär södra 208
425 31 Hisings-kärra
Tel. 031-57 41 29

Jag vill gärna byta Ataris Outlaw mot Basic Programming. Superman mot Defender.
Jörgen Krüsell
Häradsvägen II 12 tr.
151 49 Södertälje
Tel. 0755-107 46.

Jag vill byta bort Realsports Tennis, Realsports Volleyboll och Superman. Jag vill byta till mig The empire strikes back (Parker Bros), Frogger (Parker Bros), (Atari), Mouse trap (CBS) och Gorf (CBS), Moon patrol (Atari).
Daniel Svanström
Logdansvägen 36
172 42 Sundbyberg
Tel. 08-98 24 22
Tala med Daniel.
Jag har Atari 2600.

TI-99/4A-spel i ext. Basic. Roliga, välgjorda spel i Exten. Basic. Skriv till:
Marcus Filipsson
Furutåv. 13 A
352 54 Växjö

Jag önskar byta Atari 2600 spel. Star Raiders bytes mot Pitfall (Activision) eller Swordquest Fireworld. Spaceinvaders bytes mot Pole Position eller Atari 2600 Tennis. Riddle of the Sphinx bytes mot Totankham eller Swordquest Fireworld. Raiders of the lost ark bytes mot Swordquest Waterworld eller Tutankham.
Stefan Ljung
Mag Lövs Väg 10:13
681 00 Kristinehamn
Tel. 0550-121 74.

Bytes
Jag vill byta Asteroids mot Raiders Of The Lost Arc. (Jag har Atari 2600). Skriv till:
Niklas Danvind
Falkv. 24B
881 00 Sollefteå.

Jag vill byta följande Atari 2600 spel: Venture, Wisard of wor, Smurf, Mousetrar, Space Invaders, Defender, Cross Force och Gangster Alley. Mot Zaxxon. Mr. Do, Lady Bug, Keystone Kapers, Swordquest (Fire World), Jungle Hunt, Kangaroo, Joust, Galaxian, Phoenix och Battlezone. Ring:
0753-836 17
Träffas säkrast mellan 19.00-21.00. Fråga efter Johan.

Lock'n Chase bytes mot Burgertime, Demonattack el Mission X
Stefan Brask
Frejjagatan 22
267 00 Bjuv
Tel. 042-787 69

Vi vill byta Spectrum spel (maskinkodsspel) vi har ca 30 spel bl.a. codname mat, Match point, Hobbit, Mugsy, 3D Tank duell, Zig Zag och Scuba dive. Ring till: Torbjörn
Tel: 0762-509 71
eller Fredrik
Tel. 0762-509 22.

Jag önskar byta breakout och outlaw mot superman.
Robert Persson
Engelbrektsgatan 73
502 42 Borås
Tel. 11 66 95.

Jag vill byta bort följande spel till Spectrum: (original kassetter)! Lunor Jetman, Manic Maner, Jet set Willy, Transylvanian, Tower, Spectral Panic. Jag vill byta till mig något av följande spel: Valhalla, Blue Thunder, Mugsy, Penetrator eller Hobbit ev. 2 spel mot ett (Valhalla, Hobbit).
Daniel Ström
Kvast-Johannas v. 19
102 29 Örebro
Tel. 019-24 62 30.

Hej Joystick
Jag skulle vilja byta 3 kassetter mot en. Du får Astroids, Dodge'EM och Slot Racers. Om jag får Keystone Kapers eller Pole Position (Atari 2600). I så fall skriv eller ring till:
Ralph Andersson
Bronsgatan 84
811 52 Sandviken
Tel. 026-444 98.

Jag vill sälja mitt TV-spel:
Mattel Intellivision TV-spel 850:-, Rösttillsats + B17-bomber 750:-, Advanced Dungcons o Dragons 325:-, Night Stalker 325:-, Lock'n Chase 325:-, Demon Attack 325:-, Autoracing 225:-, Skiing 225:-, Golf 225:-, Boxning 225:-, Fotboll 225:-, Bowling 225:-, Triple Action 125:-.
Conny Johansson
Åbylundsg. 34
582 36 Linköping
Tel. 013-14 30 85
efter kl. 17.00.

Jag vill byta bort: Phoenix, Megamania, Defender, Yars Revenge, Outlaw, Air-sea battle och Wixard of wor mot något av dessa (ett mot ett): Pole position, Decathlon, Keystone Kapers, Vangvard, Time Pilot, Galaxian, Superbreakout eller Battlezone. Jag byter också bort hela min atariutrustning (2600, Joystick, paddles, batterieliminator, omkopplare + alla mina kassetter) mot ett intellivision.
Peter Persson
Sädesvägen 40
263 00 Höganäs

Bytes eller säljes
Cosmic Chasm till Vetrex mot dessa spel: Clean Sweep, Space wars, Fortress of Narzod och Spin ball. Vid köp, pris diskuteras.
Patrik Nilsson
Koralgatan 19 2 vån.
214 70 Malmö
Tel. 040-21 19 05
Skriv eller ring.

VIC-20 bytes
Vi har ett 30-tal spel som vi vill byta bort. Skicka oss en lista över dina spel så skriver vi vilka vi vill byta och vilka vi har. Exempel: Arcadia, Alphoids, Escort, Misson Mercury, Gridrunner. OBS: Endast Maskinkodspel! Svara snabbt! Om du skriver inom en vecka så får du ett bra spel.
Pär Rahmquist
Malandsvägen 30
863 00 Sundsbruk.

Spel till VIC-20
Säljes billigt. 10-20 kr st. Exempel: Martian Raxter, Arcudia, Space Escort, Mission Mercury, Alphoids. Skicka efter lista hos:
Johan Wikström
Galaxvägen 24
863 00 Sundsbruk
OBS: Snabbt svar = Gratis spel!

Jag skulle vilja byta VIC-20 spel, har själv cirka 45 maskinkodsspel, bl.a. Chariot race, Space Joust, Flipper, Arcadia, Frantic, Zipper, Parkeringsterror, Motorvägsmassakern, Falcon Fighter m.m. Ring:
018-30 08 24
och fråga efter Johan.

Jag vill byta dessa kassetter: Kangaroo mot Moon Patrol Air Sea Battle mot Zaxxxon, Q-Bert eller Smurf. Space Invaders mot golf eller Defender. Jag har Atari 2600.
Krister Antonsson
Kongahällagatan 30 A
Tel. 0303-169 04.

Byt och sälj utan att det kostar. OBS! Tidningen tar inte hand om några byten. Det får ni klara själva. Adressen: Joystick, Box 6043 102 31 Stockholm.

Spel till Atari hemdator
Jag vill byta dessa spel mot andra kvalitets spel: Kangaroo, Defender, MS. Packman, Wizard of wor, Jungelhunt endast diskett. Jag kan också sälja Kangaroo, Defender, Jungelhunt, MS, Packman på en diskett för 125 kronor.
Jonas Dahlberg
Korsgatan 5G
902 33 Umeå.
Tel. 090-12 98 67

Atarispel på disk bytes.
Tel. 08-774 80 67
Niklas.

Jag skulle vilja byta bort Atari Spelen joyst, Battelzoone, Moonpatrol, Polepositione, Enduro, Skiing, Defender, Riddelot the spinx, Phoenix, Icehockey, The Ompire strikes back. Coleco kassetter, Smurf, looping, Pepper 2, Saxon Mr Do, Donkey kong, D.k. junier, Venture.
Daniel Lago
Tranhusg. 1
621 55 Visby
Tel. 0498-161 15.

Hej!
Jag skulle vilja byta bort video Pinball mot Dodge 'EM, Pelés Soccer, Othello, Video Chess eller Breakout och jag har Atari 2600. Skriv eller ring till:
Arvid Sundqvist
Allègatan 7
860 30 Sörberge
Tel. 060-57 84 38.
P.S. Glöm inte skicka med spelbeskrivning! D.S.

Speldator CBS Colecovision säljes med två spel, Mousetrap och Zaxxon för 1000:-. Kassetten Star Raiders (Atari) Säljes för 200:-.
Patrik Eonsuu
Högstadieplan 83
711 00 Lindesberg
Tel. 0581-160 05.

Bytes eller säljes: Kassetter till Atari 2600. Bytes: Q-Bert mot Phoenix, Monn Patrol, Dodge'em mot Enduro. Säljes: Surround, Golf, Air-Sea Battle, Space Ivanders. Pris diskuteras.
Alexander Ghetu
Tel. 742 63 81
Efter kl. 18.00.

Jag skulle vilja byta Spectrum program 16/48K.
Anders Månsson
Fårhagsvägen 18
583 21 Linköping
Tel. 013-29 73 53.

Jag säljer min VIC-20 med åäö, bandspelare, 3 böcker, joystick och program: Jelly Monsters (Pac-Man), gorf, Glosförhör, ARcadia och en kassett med 13 spel bla: Frogger, Astro Run, Amok (Berzerk), Snake Pit, Breakout, Synthesizer.
Thomas Lowemark
0651-131 29.

Jag skulle vilja byta bort Star Wars och Missile Command mot E.T. och Raiders of the lost Arc.
Carl Michael Björling
Trollvägen 13
133 00 Saltsjöbaden
Tel. 717 75 59.

Jag skulle vilja Armor Battle (Intellivision) mot Dungeons & Dragons, Treasure of Tarmin, Sub Hunt.
Tel. 0753-829 77.

Jag vill byta min cbs kassett TURBO med ratt och gaspedal mot en eller två kassetter (helst två).
Andreas Mattsson
Jägaregatan 278
222 53 Lund
046-30 66 21 eller
046-30 73 96.

Jag säljer Coleco-TV-spel + 5 kassetter till ett vrakpris! Ring Göran.
Tel. 0660-149 96.

Jag vill sälja mitt Atari spel. Det är en Atari 2600 CX. Jag har också 7 spelkassetter: Moonpatrol, Superman, Pelesouccer (fotboll), Combat, Bowling, Asteroids, Hangman. Jag har också 2 Joysticks. TV-spelet är nytt. Pris: 1.200:-. Nypris ca. 2.000:-. Slå till (rånar pris). Ring till:
Dan
Tel. 0225-512 22
Byter även Spectrumspel. Har ca. 70 st. Blå Hunter Killer, Fighterpilot, Manic Miner, Jet Set, Willy, Lunar Jet Man, Sabre Wulf, Atic Atac, 3 cl Combatzone, Penetrator, Hobbit, Valhalla och de flesta topp spelen.

Jag vill gärna bya bort följande spel (Atari 2600) Dodge EM, Miniture Golf, Swordsquest, Centipede, Demons to diamonds, Raiders of the lost ark, Backgammon, Superman, Night driver, Combat, Space invaders, Asteroids. Jag vill byta till mig följande spel: Kangaroo, Q-Bert, Frogger, Ms. Pac-Man, Smurf, Mario Bros. Ring eller skriv till:
Rikard Gustafsson
Pilatorp 2707
282 00 Tyringe
Tel. 0451-531 40.

Kangaroo bytes mot Jungle Hunt. Berzerk, Asteroids och Space Invaders bytes mot Tennis jbattlezone eller Defender. Även andra förslag tänkbara.
Tor Snare
Norra Emterud
670 50 Charlottenberg
Tel. 0571-230 73.

Atari TV-spelkassetter. Jag vill byta Vanguard mot Dig Dug. Atari TV-spelkassetter. Jag vill byta Tennis mot Haunted House.
Tomas Nilsson
Allejaur 229
930 90 Arjeplog
Tel. 0961-510 63.

Pole Position till Ataris Datorer bytes mot: Pengo eller Miner 2049:er eller Q-Bwert eller Dig Dug eller Zeppelin eller Donkey Kong eller Donkey Kong junior eller Zaxxon bytes endast mot Cartridge (16K-). Är du intresserad så ring eller skriv till:
Tomas Agerberg
Sofiehemsvägen 2 A
902 39 Umeå
Tel 090-11 95 35.

Jag byter spel till VIC-64. Skriv en lista över vad du har och skicka det med adress till:
Anders Engholm
Släggkastarg. 6
722 41 Västerås
Tel. 021-33 03 02.

Jag vill byta Combat och Video Checkers (Atari) mot Pole Position och Dig Dug.
Michael Issef
Åvägen 39
135 49 Tyresö
08-770 25 97.

Jag vill byta bort: Pac-Man mot Ms. Packman Asteroids mot Indy 500. Följande bytes eller säljes Minigolf, Basket 100 kr st. Ring, fråga efter Peter.
Tel. 0321-521 92.

Hej
Jag vill byta Cosmic Chasm från Vectrex. Mot Scramble, Fortress of Narzod, eller Clean Sweep.
Johan Bergkvist
Mossvägen 154
141 44 Huddinge
Tel. 08-774 41 22.

Hejsan
Jag har några spel som jag vill byta el. sälja. Pole Position och Pitfall bytes mot Enduro och Ms. Pacman el. säljes för 300 kr vardera.
Jörgen Norberg
Bandåsg. 5
861 00 Timrå
060-57 36 32.

Spel bytes
Jag har Atari spelen Air Sea Battle, Bowling, Slotracers och Combat. 2 av dessa mot Missile Command. 3 av dessa mot Dig Dug, Star Raiders, Battle Zone eller Raiders of the lost arc.
Torbjörn Bryne
Kopparslagargränd 23
831 51 Östersund
Tel. 063-10 25 74.

Atari TV-spel (CX 2600) plus 18 kassetter säljes. Pris 2400 kr.
Anders Elings
Roslagsvägen 57
183 67 Täby
Tel. 08-756 48 67.

Jag säljer Atari-kassetter 150:-/ st + post. Levereras med postförskott. Pacman, (Atari), Missile command (Atari), Realsports Baseball (Atari), Realsports Volleyboll (Atari), Spider Fighters (Activision), Grand Prix (Activision), No Escape (Imagic), Moon sweeper (Imagic).
Tom Thorström
Universitetsg. 41 E 94
SF-20100 Åbo
Finland.

Jag skulle vilja byta bort dessa spel (alla till Atari 2600): Galaxian, Venture, Skyskipper, Amidar, Spiderman, Centipide, Pacman, Pitfall, Raiders of the lost arc. Spelen jag vill byta till mig är: Q-Bert, Moon patrul, Dig-Dug, Zaxxon, Pepoye, Decathlon, Time pilot, Space shuttle, Congo-Bongo, Bump'n Jump, Tutankham, Burger time, Pengo Super cobra, Smurf (till Atari 2600) ring helst.
Jonas Mossberg
Tessingatan 114
461 41 Trollhättan
0520-132 93.

Jag vill gärna byta Pole Position (Atari 2600) mot River Raid (Activision).
Patrik Larsson
Vitbergsgatan 12
871 00 Härnösand
Tel. 0611-104 27.

Byt och sälj utan att det kostar. OBS! Tidningen tar inte hand om några byten. Det får ni klara själva. Adressen: Joystick, Box 6043 102 31 Stockholm.

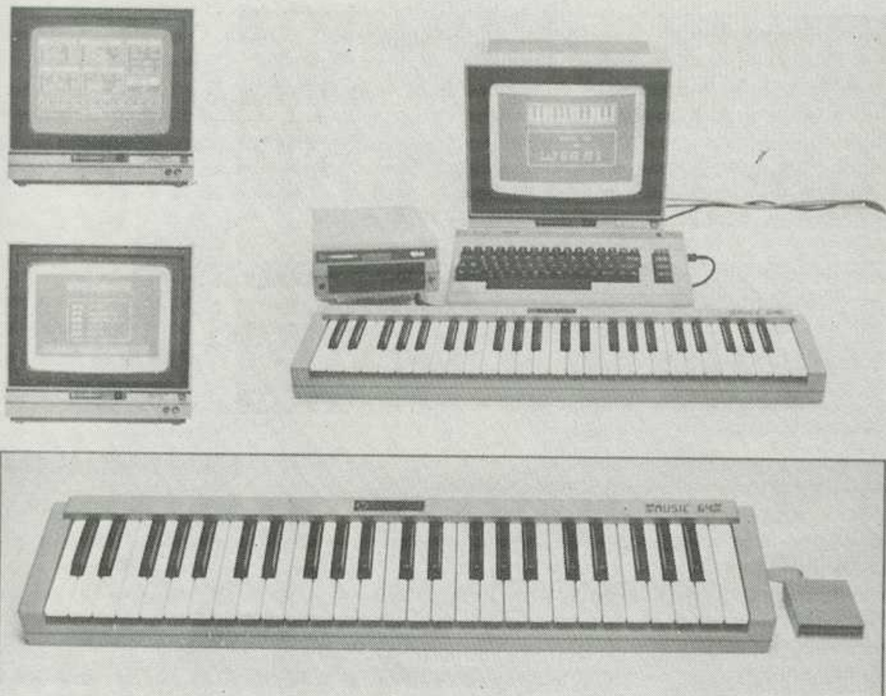
HIGH SCORE

STEFAN REXEUS	
MINE STORM	3749650
SOLAR QUEST	412400
HYPERCHASE	9.76
BERZERK(VECTREX)	24510
STAR TREK	542200
STAR HAWK	218000
ARMOR ATTACK	352500
FORTRESS OF NARZOD	41000
POLE POSITION	142000
CENTIPEDE	1521984
VIDEO PINBALL	242300
GALAXIAN	156000
WIZARD OF WOR	75600
RIVER RAID	226530
DIG-DUG	5793370
X-MAN	31210
DANIEL JANSON	
MOON PATROL	246850
SEAQUEST	227740
MEGAMANIA	999999
TUTANKHAM	3647
ANDREAS MATTSSON	
LOOPING	997450
KENNETH ALSVED	
POLE POSITION(DATOR)	109800
CHOPLIFTER	64
STEFAN SöRMAN	
BERZERK	110000
MAGNUS MATTIASSON	
VENTURE	5680800
PETER FRISK	
Q*BERT(ATARI DATOR)	136875
JOHAN SVAHN	
ZAXXON	543700
JöRGEN HANSEN	
MEGAMINIA	999999
Q*BERT	630000
BATTLEZONE	999000
PAC-MAN	1843725
KEYSTONE KAPERS	999999
VANGUARD(1A)	823600
MS.PAC-MAN(1A)	523620
DEMON ATTACK	3725915
ASTEROIDS	2152234
SPACE INVADERS	132740
MARKUS FURHCERT	
LOCK'N'CHASE	109960
ICE TREK(LäTTASTE)	18940
NOVA BLAST(ADMIRAL)	112850
HENRIK SVEDLUND	
FROGGER(1B)	11783
MARCEL MAKAI	
GOLF.INTELLIVISION	40 SLAG
JOHAN LIND	
JOUST	241800
LASSE åSTRöM	
PAC-MAN(20 MIN)	21230
MIKAEL OCH BJöRN	
JAWBREAKER	252270
FREDRIK INGVARSSON	
ATLANTIS(1)	543750
CIRCUS ATARI(1B)	11960
DANIEL MöLLBERG	
SKIING(3)	27.86
JESPER BERGGREN	
ENDURO	1247,8
JOHNNY LINDHOLM	
SPACE FURY(1)	635339
PITFALL	113974
THOMAS SVENSSON	
LADY BUG(1)	2140520
DONKEY KONG JR(1)	842300
MR.DO!	1057840
MINER 2049er	177790
JONAS HOLMQVIST	
PHOENIX	364270
STAR RAIDERS	STAR 3
DEFENDER(10A)	3426000
MISSILE COMMAND	918200
JUNGLE HUNT(1A)	47200
BOWLING(3A)	256
KENNETH BENJAMINSSON	
GULDGRäVAR-JOE	1452
MARCUS HOLM	
ADVENTURE 63 GGR I RAD	
JOAKIM HåKANSSON	
SUBMARINE COMMANDER	21580
ANDERS MöLLER	
KANGAROO(2)	171200
CENTIPEDE(1)	236873
MINIATURE GOLF	13 SLAG
NIKLAS NYSTRöM	
SMURF	2000000
DONKEY KONG	3158760
MOUSE TRAP	6000000
COSMIC AVENGER	151760
TURBO	1006640
JOHAN BORG	
YAR'S REVENGE	11601511
CHOPPER COMMAND	999999
LARS WAHLGREN	
CARNIVAL	140760
PEPPER II	5533400
SUPER BREAKOUT(3B)	4279
KABOOM	10586
GORF	36710
OINK(1B)	89628
SPIDER FIGHTER	423990
STAMPEDE(1)	6544
DRAGONFIRE(1B)	12060
THE EMPIRE...(1B)	4665
PLAQUE ATTACK(1B)	41220
DEMONS TO DIAMONDS	12076

Slår du nåt av rekorden? Skicka in din resultat. Helst med bild. Eller med intyg. Och svårighetsgrad. Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6.

NYA GREJOR

Har du som tillverkare eller importör nåt du tycker vi ska berätta om så hör av dig!
Adressen: Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6. Skicka gärna med bilder.



Nu kan ni spela orgel, datorn och du!

□ WERSI har, som en av de första orgeltillverkarna, öppnat en förbindelse mellan orgeln och datorn. Orglarna ur DX-serien kan utbyta data med en dator över en RS232 (V 24) eller MIDI in/utgång.

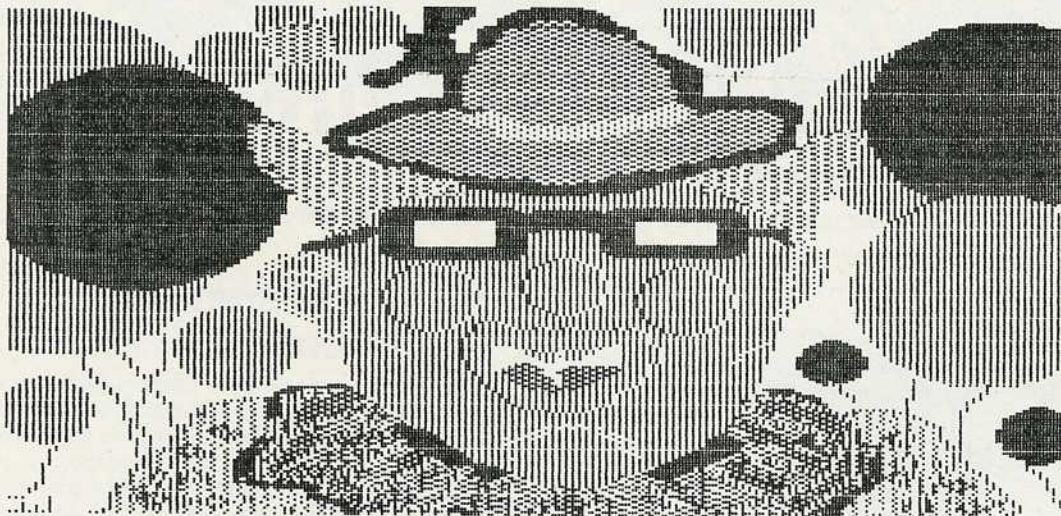
Ett ännu längre steg i denna rikting erbjuder keyboardet "MUSIC 64", som ansluts direkt till COMMODORE 64. "MUSIC 64" är utförd i samma design som datorn.

De bifogade programmen erbjuder följande möjligheter: en monofonisk synthesizer eller en polyfonisk synthesizer.

Du behöver:
- en COMMODORE 64
- en monitor eller TV
- en diskettstation eller databandspelare

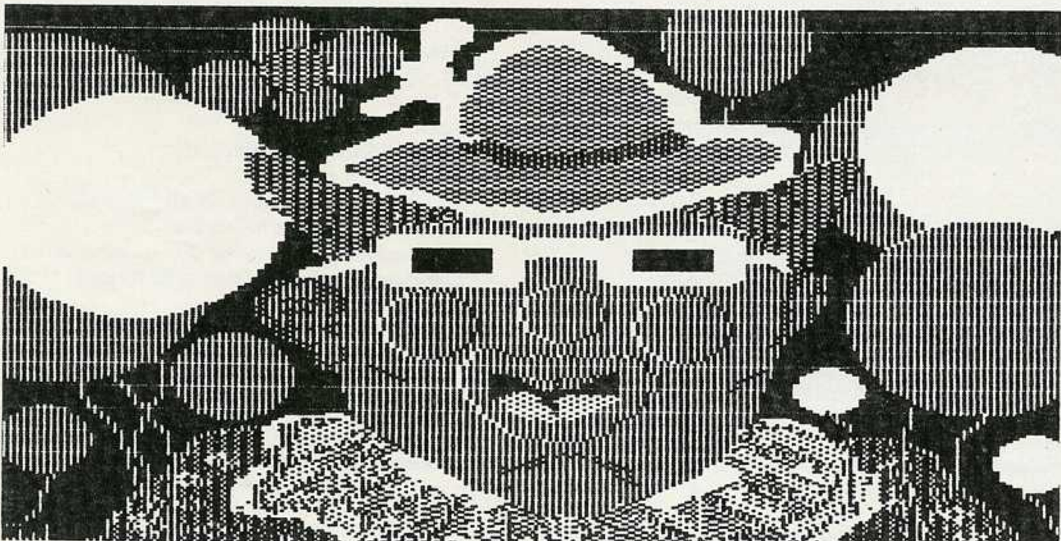
Med "MUSIC 64" erhåller Du:
- ett keyboard, 4 oktaver C-C (tangentbord)
- ett interface för anslutning till datorn
- software "MUSIC 64"

"MUSIC 64" systemet består alltså av ett keyboard (tangentbord) en interfacemodul och programvara. Om Du kopplar detta till Din COMMODORE 64 får Du ett instrument med förbluffande goda klangegenskaper. Pris: 2195 kronor.



NÄSTA NUMMER

kommer bland annat att handla om hur du kan



LEKA MED DIN DATOR

Du får lära dig hur du kan

GÖRA TAVLOR

– se på teckningarna!





15 nya spel att hoppas på till jul. Här finns säkert nåt spel som passar just dig.

JÄTTE-TEST INFÖR JULEN

Möt Lazy Jones, Hulken, Rocket Roger! Sätt dig i en flygsimulator! Lek Tarzan!

Det finns massor av bra, nya spel. Både TV-spel och dataspel. Vi har testat några av de nya spelen som kommit eller som snart kommer. För dig. Det är väl dags att göra upp en önskelista ...

Vår favorit: Flight Simulator. Det spelet utnämner vi till Månadens Spel.

Men det finns flera andra spel som får toppbetyg, eller nästan intill toppbetyg.

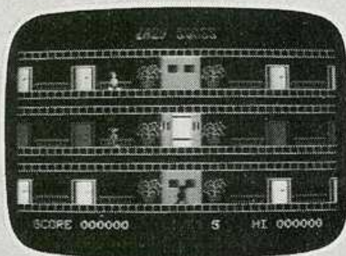
Och betygen sätter vi som vanligt.
5 joysticks = Toppen
4 joysticks = Mycket bra
3 joysticks = Bra
2 joysticks = Godkänt
1 joystick = Dåligt
Varje kassett bedöms på två sätt, dels spelvärdet och dels grafiken. Totalt kan en kasset få fem plus fem joysticks. Med spelvärde menar vi spelidé och spelbarhet, med grafik hur idén utnyttjats, ljudeffekter och färger.

VÄND!

LAZY JONES
Terminal software/Commodore 64 (band)

spelvärde grafik

Vilken snilleblixt **David Whittaker** som gjorde det här spelet har fått. Idén var att göra ett datorspel som gick ut på att spela datorspel, det genomförde han! Storyn är den att du är **Laxy Jones,** en lat figur som går omkring i korridorena på ett trevåningshus och undviker så mycket arbete som möjligt. På varje våning finns det ett hinder som du måste hoppa över för att inte förlora ett av dina liv, det är din arbetsgivare, ett spöke och en livsfarlig skenande städvagn. Mellan våningarna går det en hiss som du kan ta när som helst du vill. I byggnaden finns det 18 dörrar varav 14 leder till datorer med varierande spel i. Lazy Jones har inte en tanke på att det måste arbetas någon gång utan det enda han tänker på är att slå sina rekord i de olika spelen. (Visst finns det mycket av Lazy Jones i oss?) Förutom att spela spel kan Jones också gå in och gömma sig på toaletten eller i städskrubben. Men man vet inte vilka dörrar som leder vart förrän man prövat dem, när man väl gått in i ett rum med ett spel i och spelat klart så låses dörren till det rummet. Det finns också en skön säng som Late Jöns kan lägga sig i och sova ett slag. Men tyvärr så drömmer han hemska mardrömmar om spöken. Jones kan också gå och ta sig ett par drinkar på en cocktailbar som döljer sig bakom en av dörrarna. Men det är inte spriten utan spelen i Lazy Jones som är roligast. När han går in i ett spelrum så promenerar han fram till datorn som är uppkopplad till en joystick och en minimonitor uppe i vänstra hörnet av skärmen, sedan börjar spelet. Vad det än är för spel så blir det Game Over när tiden tar slut och ibland också när han dör (på datorspelet, alltså). Här är några av de typer av spel som finns med: klätter-, breakout-, space invaders-, H.E.R.O.- och defenderspel. Det finns en melodi som spelar hela tiden under spelets och spelens gång. Den ändrar sig en aning i vissa rum, t.ex. där man spelar ett spel typ **Pooyan** fast tvärtom spelas en melodi av Nena, gissa vilken! Som sagt Lazy Jones är en sjusärdeles kul idé och har resulterat i ett bra spel med mycket bra grafik och ljud.



PONTUS ÖSTERLIN

M.U.L.E
Electronic Arts/Commodore 64, Ataris datorer Disk 48K

spelvärde grafik

Multiple Use Labor Element, eller **M.U.L.E** som förkortningen lyder, är ett av höstens riktigt intressanta program. Det intressanta är att M.U.L.E inte liknar något annat spel. M.U.L.E kan spelas av en eller upp till fyra spelare samtidigt. Datorn sköter om så att det alltid är fyra spelare... men det är roligast att spela om alla aktörer är människor. M.U.L.E är ett avancerat, elektroniskt mästerverk som bygger litet på det klassiska spelet Monopol.

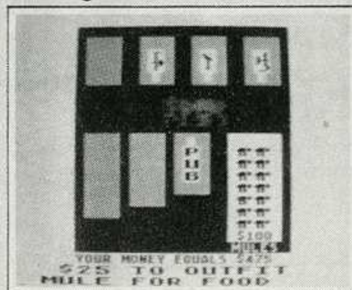
Redan i introduktionen märks det att M.U.L.E är ett spel av hög klass. Musiken och de animerade figurerna bjuder upp till ett storartat skådespel genast från början. Du kan välja mellan åtta olika karaktärer eller "pjäser". Här finns Humanoider. Här lever en Bonzoid. Här kan du ikläda dig rollen som Gollumer (otäckt lik E.T.) eller Flapper. Välj din egen favorit!

M.U.L.E spelas på följande sätt: Ett rymdskepp lämnar dig på en obebodd planet och du har nästan ingenting att börja med, bara en stark överlevnadsvilja. Då du har valt färg och karaktär är uppgiften att överleva på den nykoloniserade planeten som heter Irata. Förutsättningarna är lika för alla. Med en viss summa pengar och ett litet landområde måste kolonin växa både ekonomiskt och produktionsmässigt... det är här mulorna kommer in! För att lyckas med den ekonomiska tillväxten krävs att du skaffar en mula och utrustar den på rätt sätt. Det går att välja mellan mat, energi och gruvproduktion. Matproduktioen fungerar bäst i dalgången, engergin skapas lättast på slättlandet och gruvdriften blir effektivast i bergsområdena... och det är mulorna som utför arbetet. Mulorna köps i stan och placeras sedan ut på de landområden man har skaffat sig.

Varje månad (omgång): avslutas med auktion och stor marknad då man köper och säljer varor till varandra eller handlar med stadens affärer. Efter sex månader (Beginner) eller tolv månader (Standard game) kommer rymdskeppet tillbaks till Irata och ser hur det har gått. Finns kolonin kvar? Vilka har klarat sig bäst? Den spelare som har tjänat mest pengar vinner. Men det går inte att vinna utan de andras välvilja... hela kolonin måste hjälpas åt för att överleva.

Då och då inträffar också oförutsedda händelser som kan förändra läget för kolonin. Meteornedfall, pest, översvämningar eller oväntade arv sätter hjärtat i halsgropen... och skulle inte det räcka så går det att gå in på stadens pub och vinna pengar på tärning.

M.U.L.E är lätt att lära sig men mycket svårt att bemästra. Överraskningarna är många och mångfalden enorm. Att man dessutom kan lära sig vissa ekonomiska sammanhang i samhället och känna sig som en rik kung för en dag gör inte **Electronic Arts'** M.U.L.E till något ointressant spel alls. M.U.L.E är snarare det mest fascinerande spelet på mycket länge... för hela familjen.



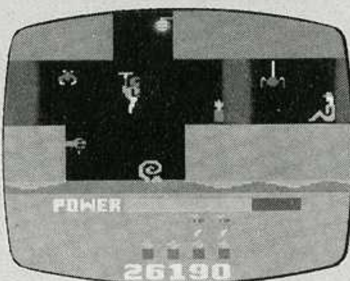
LARS-GÖRAN NILSSON

H.E.R.O.
Activision/Commodore 64 även Spectrum (band) och Atari

spelvärde grafik

I H.E.R.O. ska du med hjälp av en minihelikopter fästad på ryggen åka omkring i labyrintliknande gruvor och rädda instängda människor. H.E.R.O. står för övrigt för **Helikopter Emergency Rescue Operation.** På vägen ner mot männsikorna finns en mängd olika faror och hinder. Det finns spindlar, fladdermöss och även ormar i gångarna. För att ta kål på dessa har du blivit utrustad med en sorts laserstråle som du avfyrar genom att trycka på knappen. Du har också med dig 6 stycken dynamiter som skall användas för att spränga bort de väggar som hindrar din framfart. Dynamiterna biter inte på djuren om du står för nära. Du placerar ut och tänder dynamiten genom att dra joysticken nedåt, men se upp för stubinen är inte särskilt lång! Det gäller att inte slösa med dynamiterna för då kanske du inte kommer fram till personen som du ska rädda och då får du börja om från början. När du väl kommit fram till en människa ska du flyga på honom och så får du bonuspoäng för den tid och eventuella dynamiter som du har kvar. När man räddat en människa så kommer nästa och svårare bana fram. Banorna blir bara längre och mer labyrintliknande för var gång. Spelet börjar med två scener och byggs ut med ett antal scener hela tiden upp till en viss gräns. Det är detta som gör spelet så intressant

och lyckat, alla de olika gruvscenerna samt att det kommer nya djur och hinder längre fram i spelet. Sedan är det en mycket rolig idé med en helikopter som transportmedel och en bärbar sådan! Det krävs dock en hel del träning för att bli en skicklig flygare och det måste man vara när det börjar bli trångt i gångarna. Varken grafik eller ljud i H.E.R.O. är särskilt påkostad men man får en bra känsla av att man är under jorden i alla fall. H.E.R.O. är ett klart prisvärt spel från de relativt nya datatillverkarna **Activision.**



PONTUS ÖSTERLIN

FLIGHT SIMULATOR II

SubLogic, Apple II, Ataris Datorer, Commodore 64, Disk 48K/64K

♟♟♟♟♟ **spelvärde** ♟♟♟♟♟ **grafik**

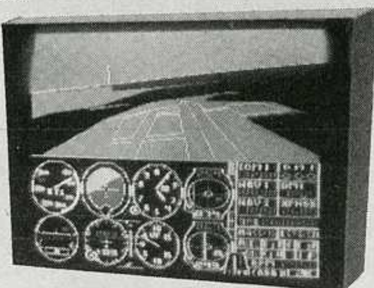
Då den gedigna förpackningen öppnats hittar man först två disketter, sedan fyra kartor över respektive Los Angeles, New York – Boston, Seattle och Chicago, och slutligen två böcker på över 90 sidor var: **Pilot's Operating Handbok And Airplane Flight Manual** och **Flight Physics And Aircraft Control.** Det är en saftig laddning att absorbera för att sätta sig i pilotens säte i en **Piper PA-28-181 Archer II,** ett enmotorigt, lättfluget litet flygplan.

Den första, **Flight Simulator I,** är redan en klassiker. **Bruce Artick,** som även har gjort den utökade och förbättrade versionen, **Flight Simulator II,** har återigen skapat ett mästerverk. Det här är den definitiva flygsimulatorn för små datorer och det fantastiska är att den även är bättre än många större program som kräver avsevärt mer minnesutrymme. Flight Simulator II har med all rätt toppat den amerikanska försäljningslistan under hela hösten.

Vad kan man då göra med den här flygsimulatorn? Först väljer man ett område att flyga i. Det finns sammanlagt över 80 flygplatser inom de fyra områden som följer med förpackningen. Senare går det att komplettera med andra scenerier... men dessa fyra platser räcker långt, mycket långt.

Då man sitter i pilotsätet skådar ögat först vyn framåt genom vindrutan och en imponerande instrumentbräda. Här finns i det närmaste 50 instrument och värden att hålla reda på. Hastighet, bränsle, höjd, kompass, radio, klocka, lutning, lyse, värme, oljetryck, oljetemperatur och en hel mängd andra instrument. Tangentbordet och en eller två joystick fungerar som styrspakar och navigationsredskap. På navigationsradion rattar man in frekvensen för de olika flygfyrarna som finns utsatta på kartan och på kommunikationsradion går det att få reda på väder och vind vid det flygfält där man vill landa... men det gäller att ha rätt frekvens inne på radion annars kanske man missar en viktig information om läget på flygplatsen.

Ja då flyger vi iväg då! Fulltankat och alla instrument i gott trim. Vädret ser ut att vara bra här. Hoppas det är lika dant uppe i luften. Om en timme landar vi på La Guardia strax utanför New York City... men först ska vi kosta på oss en och annan looping.



LARS-GÖRAN NILSSON

OIL'S WELL/ARDY THE AARDVARK

Sierra On-Line/Datamost, Commodore 64, Ataris datorer, Apple II (Ardy) Disk 32K och Cartridge 16K/Disk 32K

♟♟♟ **spelvärde** ♟♟♟ **grafik**

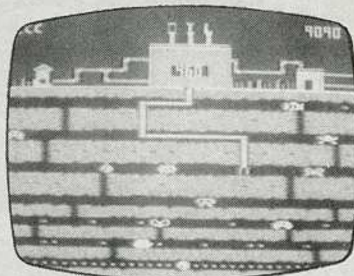
Här är två spel som handlar om helt olika saker men som ändå i det närmaste är identiska.

I **Oil's Well,** som **Thomas Mitchell** har konstruerat, gäller det att lägga ner oljeledningar i marken och undvika osande "oozies" och minerade minor. i **Ardy The Aardvark** är du en myrslok som jagar myrlarver, men du måste se upp för myror, maskar och springande spindlar.

Principen för dessa två spel är densamma. Du befinner dig i en **Pac-Man** liknande labyrint. Du kontrollerar en tungspets (Ardy) eller en borrkrona (Oil) med joysticken. Det gäller att rensa planen från ohyra utan att själv råka illa ut... ett inte allt för ovanligt tema i data-spel världen. Skillnaden mot Pac-Man är att här lämnar du ett spår efter dig. Antingen en lång tunga eller ett gytter av oljerör.

Vissa av de underjordiska monstren får inte nudda spetsen på borren (eller tungspetsen), andra får inte röra rören (eller tungan). Med ett snabbt tryck på actionknappen kan borren (tungan) snabbt dras in igen till ursprungsläget högst upp på bildskärmen. Precis som i Pac-Man finns här också kraftpiller som förlamar motståndaren under en kort tid.

Tycker du om action i en labyrint så skall du definitivt leta efter dessa två varianter. **Datamost**'s Ardy The Aardvark som **Chris Oberth** och **Jay Ford** har skapat är något "gulligare". Här går det också att välja om man vill spela med joystick eller med tangentbordet. **Sierra On-Line**'s Oil's Well är något tuffare och svårare. Båda spelen innehåller åtta nivåer i jordlagren... så det är bara att sätta igång att tränga ner i det outforskade mörkret.



LARS-GÖRAN NILSSON

B.C.'S QUEST FOR TIRES

Sierra On-Line/Ataris datorer Disk 32K, Cartridge 16K

♟♟♟♟ **spelvärde** ♟♟♟ **grafik**

Om man blandar **Colecvovisions Smurfar** med **Ataris Moon Patrol** och kryddar en aning med stenåldersmjöl så uppstår en skapelse som heter **B.C.'s Quest For Tires.** Det är precis en sådan blandning som **Sierra On-Line** har gjort.

B.C. är den tecknade amerikanska serien som har tagit sig ut på datorspelmarknaden. Äventyret som skildras på bildskärmen är egentligen ettt kärleksdrama. Du skall som **Thor** rädda din fästmö **(The Cute Chick)** från den stora, hemska dinosauren. Du cyklar omkring på din (st)enhjuling och träffar många kända figurer från originalserien. **The Fat Broad** står och väntar på dig vid andra sidan floden med en knölpåk i högsta hugg och den förhistoriska fågeln **(The Dooky Bird)** hjälper dig över farliga stup. Du måste hoppa över stock och sten eller ducka under nedhängande grenar för att cykla vidare mot din älskade. Över floden är det dags att hoppa på de lömska sköldpaddorna som dyker ned då och då under vattnet till Thors stora förtret. Han grimaserar och väsnas om han ramlar ned i det kalla vattnet. Lyckas du klara detta hinder kommer senare ett

parti med fallande lava från en närliggande vulkan där det gäller att ha full kontroll på enhjulingen... annars är det slutcyklat! Efter ytterligare en flod är du slutligen framme vid dinosaurens grotta. Här gäller det att "tima" inhoppet så att inte jätteödlan tittar ut då du kommer farandes. Med full gas viner du sedan igenom den mörka drakgrottan tills du slutligen når fram till den väntande skönheten. Räddad! Äntligen!... Och inte ens en puss får man som tack. Nääå, det fanns ingen rättvisa på stenåldern.



Chocken att börja om från början igen lägger sig snabbt då man vet att snart får man se Thor storflina då han seglar fram över ravinerna.

LARS-GÖRAN NILSSON

THE HULK

S. Adams (Adventure International)/Atari hemdatorer, Commodore 64, Sinclair Spectrum.

spelvärde **grafik**

Till datorer har alltid funnits text adventures, många har insett att text adventures är både lätta att föra och roliga att spela. En av de som lyckats bäst med att göra text adventures är **SCOTT ADAMS.** Nu har han gjort text adventures med grafik. De text adventures som har fått bäst kritik är S.A.G.A. som finns i 12 delar alla utan samband med varandra.

Scott Adams har nu börjat samarbeta med den amerikanska serietidningen **MARVEL COSMIC GROUP** (dom har serier som **THE HULK, ANT MAN** och **DR. STRANGE).** De har nu kommit överens att Scott Adams skall göra 5 st text adventures. Det första spelet blev THE HULK som jag tänkte berätta om.

Det gäller att kontrollera HULKEN och hans känslor, man är inte alltid HULKEN man är också DR. David Banner.

Man skall springa omkring i ett landskap där det inte finns någon tyngdkraft man skall leta efter "gems" (ringar) och sedan sätta ut dom på olika ställen. Men man får passa sig det finns många fällor och många mindre monster som kan fälla HULKEN.

Till en början är spelet väldigt svårt men när man har fått sitta i lugn och ro och spelat ett tag kommer man på väldigt mycket, det tar ett tag innan man har klarat spelet och det tycker jag är bra för då får man tänka lite grann. Jag själv tycker att spelet är bra och grafiken är mycket bra. Scott Adams har lyckats änny en gång med ett äventyrsspel.



FREDRIK JÖREVALL

ROCKET ROGER

Alligata/Commodore 64 (band).

spelvärde **grafik**

Rocket Roger är en sorts lyckad blandning av **H.E.R.O.** och Son of Blagger. Du är Roger som strandat på en främmande planet på grund av bränslebrist och måste ge dig ut på jakt efter bränsle kristaller. Du har blivit utrustad med en laserpistol och ett jetpaket på ryggen. Kristallerna ligger utspridda både ovan och under jord, mest det senare. Det finns tre "sconer" ovan mark där vulkanutbrott, meteoriter och ufon hindrar din framfart. På den tredje "scenen" finns ett schakt ner till underjorden. Det är här som du ska tillbringa största delen av ditt letande. Underjorden består av olika "byggnadsställningar" som kryllar av fällor och monsterliknande varelser. För att ha någon nytta av jetpaketet så måste du hålla ett öga på bränslemätaren och om nödvändigt fylla på tanken med några av de bränsledunkar som finns lite här och var. Ditt letande efter kristallerna får du dock inte misskköta, annars dyker en elak liten boll med ögon upp då blir det andra bullar... Leta på bara.

Spelet kan bara styras med tangentbordet eftersom funktionerna är för många för att en joystick ska palla trycket. Du styr höger – vänster med X respektive Z, skjuter med RETURN, gasar med SHIFT och hoppar med CRSC-knappen. Det är just styrningen som är lite av tjusningen med spelet. Det krävs mycket övning för att behärska jetkraften särskilt nere i de trånga gångarna i underjorden. För att inte göra det hela för svårt så behöver man inte börja om från början varje gång man dör, utan istället finns det små hållpunkter som genom att gå över dem registrerar var Roger ska börja i den händelse att han skulle kasta in handduken. Grafiken i spelet är mycket bra med många monster och fina färgskiftningar. Till skillnad från spel och grafik är ljudet inte alls så påkostat, inga melodier och ganska vanliga ljudeffekter. Om inte spelet hade varit scrollat så skulle det bestått av ca 40 scener, då förstår ni kanske hur avancerat det är.

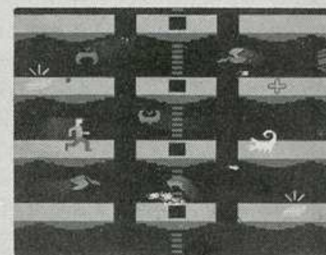
PONTUS ÖSTERLIN

PITFALL II – lost caverns

Activision/Commodore 64 (band). Finns också till Atari.

spelvärde **grafik**

Pitfall minns väl alla, den har blivit en riktig klassiker. Men även en klassiker blir när den fått ett par år på nacken lite föråldrad. Nu har **David Crane** gjort ett nytt spel på Pitfall-temat, Lost caverns. Spelet som genast blivit en succé till **Atari 2600** kanske mycket tack vare ett extrachip i cartridgen, har nu översatts till Commodore 64. Grafiken är helt fantastisk, den här gången har översättaren verkligen utnyttjat 64:ans kapacitet. Själva spelet går ut på att hitta flickan Rhonda, hennes katt och en diamantring och så många guldtackor som möjligt. Spelet scrollas neråt och uppåt men åt sidorna används samma teknik som i Pitfall, när man kommer till kanten på en scen och går ut kommer nästa scen upp. Den här gången ska **Pitfall Harry** inte svinga sig i lianer över krokodilfyllda träsk utan istället springa, hoppa, klättra, simma och fightas med elektriska ålar, gamar, jättegrodor, fladdermöss och de välkända skorpionerna. Pitfall II är ganska olikt Pitfall t.ex. så finns det ingen tidsbegränsning och så kan man inte dö av djuren och farorna utan istället så blir man transporterad tillbaks till den markering man senast gick över som i **Rocket Roger.** Dessutom förlorar man en hel del poäng. Det enda som krävs för att uppnå målet i Pitfall II är massvis med tålamod. Eftersom man inte kan dö så gäller det att hålla på tills man klarar av det helt enkelt. Men helt enkelt är det faktiskt inte, det finns ett par saker som man måste komma på för att ha en chans att hitta fram till Rhonda och hennes katt. En ledtråd: när det verkar som du fastnat och inte hittar ut – hoppa upp! Om man jämför Pitfall II med det gamla Pitfall så visst är Pitfall en klassiker men Lost caverns är fan så mycket roligare och snyggare.



PONTUS ÖSTERLIN

SPELUNKER

Broderbund/Ataris datorer & Commodore 64 Disk 48K

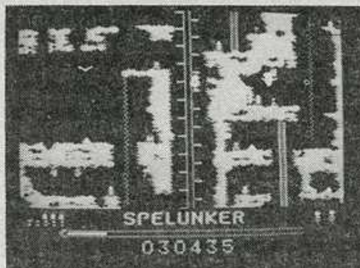
spelvärde **grafik**

Det finns många bra klätterspel. Det finns också många bra äventyrsspel. I många spel har också dessa gengrer blandats. Resultatet har dessvärre inte alltid blivit helt lyckat. Etta av undantagen heter **Spelunker** som nu har givits ut av **Broderbund.** Svensk generalagent är **Pylator AB.**

Spelunker har tidigare varit utgivet av **MicroGraphicImage,** en liten källarfirma som har skötts av konstruktören själv: **Tim Martin.** Under en längre tid har spelet varit en het attraktion och redan hunnit bli en underground klassiker i USA. Från början var spelet konstruerat för Ataris datorer men nu finns också en översättning till 64an.

Spelunkers idé är inte helt unik. Du befinner dig i underjorden och letar efter skatter. På vägen ner till de stora djupen lurar förskräckliga faror. Här finns stup, fällor, fallgropar, underjordiska vulkaner, flytande lava, eldar, fladdermöss och andar från tidigare äventyrare. Till din hjälp har du dynamit, ljusraketer, magiskt damm och nycklar. För att nå ner till de stora skatterna måste du ta tid igenom låsta dörrar. För att ta dig igenom dörrarna måste du kämpa mot de underjordiska krafterna.

Spelunker är ett oerhört stort spel med många överraskningar. Miljön i de stora grottorna är imponerande och påminner aningen om strukturen i **Zeppelin.** Med rep, linor, stegar, hissar, broar, vagnar och starka nerver kanske du någon gång får se hela härligheten. Vill du ha en gigantisk utmaning skall du sätta dig ned med Spelunker och ta första hissen ner till äventyret... det stora äventyret.



LARS-GÖRAN NILSSON

MASK OF THE SUN

Broderbund/Ataris datorer, Commodore 64.

spelvärde **grafik**

Vissa äventyrsspel är helt grafiska och styrs enbart med en joystick. Andra, med Zork I, II, III i topp, sysslar enbart med text. För dig som gillar snygga bilder, hatar alltför tjocka romaner, älskar bra äventyrsspel och gärna använder din dators tangentbord vill jag absolut rekommendera **Mask Of The Sun.** I bildens nedre del finns din kommunikation med datorn i text och i den övre halvan kan du se hur omgivningen ser ut där du för tillfället befinner dig. Dessa bilder tar naturligtvis plats i programmet och detta har man löst genom att låta spelet uppta hela fyra diskettsidor. En bit in i spelet får du uppmaningen att ladda in SIDE B o.s.v.

I egenskap av den äventyrlige arkeologen **Mac Steele** är du på jakt efter en mystisk solmask. Efter lång efterforskning får du äntligen ett telegram från **professor de Perez.** Han kan hjälpa dig och du ombeds ta första bästa flyg till Mexico. Väl framme på flygplatsen möter du professorn och dennes medhjälpare **Raoul.** Du får också låna en jeep som för dig längs ringlande småvägar i detta till synes vackra och ofarliga landskap. Alla kommandon sköts från tangentbordet. Det går utmärkt att skriva in fullständiga meningar men ett verb följt av ett substantiv duger också (ex. TAKE LAMP). Varje ord förstås utifrån de fem första bokstäverna. För att kolla vilka föremål du bär med dig räcker det alltså att skriva INVEN (INVENTORY). Förflyttningar i olika riktningar sker med förkortningar av väderstrecknen (NW, S, SE o.s.v.) och slutligen kan ett visst förlopp påskyndas genom att man ger flera kommandon på en gång, endast åtskiljda av ett kommatecken. EXIT JEEP, ENTER HOUSE, TAKE BOOK, placerar dig direkt i huset med en bok i handen (om inte något hindrar dig från att t.ex. ta boken). När du har kommit en bit in i spelet, går det utmärkt att spara ditt äventyr på en tom disk. På så vis slipper du börja om från början om du plötsligt skulle bli dödad.

Äventyret för dig framåt på kurviga vägar men också kusliga underjordiska tunnlar måste utforskas. Som i de flesta spel av denna typ är papper och penna en nödvändighet. Ett engelsk-svenskt lexikon kan också vara bra att ha. Även om du förstår det mesta kan det ändå dyka upp något föremål som behöver kollas.

Alla bra textbaserade spel bör också innehålla en hel del humor.

En helt ologisk handling, som t.ex. att slå till din snälle medhjälpare Raoul, kan få dig på bättre humör tack vare fyndigt inprogrammerade svar.

Du som gillar grafikäventyr uppmanas härmed att ta första tänkbara flyg till **Mexico.**

DICK BLOMBERG

BLACKHAWK

Thorn Emi (Creative sparks)/Commodore 64 (band).

spelvärde **grafik**

Blackhawk är ett mycket bra krigsspel till Commodore 64. **Dean Lock** som gjort bl.a. Blackhawk sade i en intervju att ett riktigt bra spel ska man kunna spela om och om igen den första månaden, sedan göra ett uppehåll och kunna spela och ha lika roligt av det efter en tid. Det stämmer verkligen överens med Blackhawk. Det är sällan man stöter på genomarbetade datorspel som det här, annars brukar det faktiskt vara de vanliga tv-spelen som dominerar på den punkten. Spelet är typ **Mission-X** som finns till **Intellivision** och på spelhallarna. Här är det hela uppdelat på två scener, först flyger du över ett landskap och bombar diverse landmål. Du har ett sikte med vars hjälp du placerar dina bomber. Då och då dyker det upp rörliga mål. Det kan vara stridsvagnar, helikoptrar eller jetflygplan. Du måste då skjuta ner dessa innan de hinner passera förbi nederst på skärmen. Om du misslyckas dyker nästa scen upp, där ditt flygplan måste ta upp striden mot anfallarna. Det är endast på denna scen som du kan mista något liv, så det gäller att göra bra ifrån sig på bombscenen och inte släppa förbi någon.

När du flugit och stridit tillräckligt länge kommer du ut över vatten där fienden har mobiliserat sina krafter för ett stort anfall mot dig. Om du vid detta anfall dör blir du tillbaka skickad för att börja om från början, men om du klarar det så kommer ett nytt svårare landskap upp. Beroende på hur många landmål du bombat får du olika hjälpmedel bl.a. kan ditt plan bli utrustad med dubbel eldkraft vilket kan vara bra att ha. Grafiken i spelet är mycket bra men Dean har gjort lite konstiga färgval här och var. Det kryllar dock med olika sorters mål och fiender och en fin melodi spelas upp när man klarat av ett uppdrag. Efter 8 uppdrag kommer man fram till en flygplats som man ska bomba och efter ytterligare 30 uppdrag ska man ha klarat av spelet. Så vitt jag vet ha dock ingen klarat detta så vem vet vad som händer då. Själv kom jag knappt fram till flygplatsen men till slut gick det! Blackhawk är ett bra och genomarbetat spel till 64:an, nästan som ett tv-spel faktiskt, högst rekommenderat.

PONTUS ÖSTERLIN

GUMBALL

Broderbund/Apple, Ataris datorer disk 48K.

4 4 4 spelvärde 4 4 4 4 grafik

Har du inte arbetat på fabrik tidigare så är det här en ypperlig chans att praktisera vid löpande bandet. **Gumball** erbjuder ett hårt slit på fabriken från tidiga morgonkvisten till klockan 17 på kvällen.

Din uppgift på Sticky Sole Gumball Factory är att sortera bollar. Bollarna kommer in på bildskärmen högst upp till vänster och du skall styra dessa bollar genom ett sinnrikt rörsystem, ner till de väntande vagnarna som finns längst ner. En enkel uppgift för flinka fingrar... om inte ihärdiga driftstörningar saboterar sorteringen. Med joysticken eller tangentbordet kontrollerar du falluckor och dörrar. Det gäller att släppa ner rätt boll vid rätt tillfälle. Röda bollar skall samlas i röda vagnar, blå bollar i blåa vagnar o.s.v. Du kan också flytta vagnar för att bollarna skall hamna rätt... och klockan går hela tiden. Skall du hinna sortera tillräckligt många bollar innan fabrikens ångvissla tjuter klockan 16... och bara en timme är kvar?

Mr. Nitpicker är kvalitetskontrollant. Han kollar om du sorterar rätt. Skulle det av misstag hamna en röd boll i en vit vagn eller vice versa kommer Mr. Nitpicker ut och hyttar med knytnäven. Dessutom tömmer han ut innehållet i vagnen och du får börja om på nytt igen.

Då vagnarna är fulla eller dagskvoten är uppnådd åker du och tömmer vagnarna längst ned i det högra hörnet. Klarar du dagens uppgift får du gå hem till hemmets lugna vrå och vila upp dig så att du är i fin form för nästa dags pärs... Är du riktigt duktig så belönas du med ett större hus varje dag du lyckas ta dig hem från arbetet. Ju mer du arbetar, ju större hus... men snart ringer väckarklockan och det är dags att ta sig till fabriken igen. Allt återges i trevliga små mellanspel.

Gumball är inget spel! Det är ett stressigt inferno som kan driva den mest sansade person till vansinne... **Robert Cook** som har konstruerat Gumball är bara 19 år gammal men han har lyckats få med de flesta detaljerna från löpande bandets hetsiga miljö. Det är bara oljelukten som saknas.

LARS-GÖRAN NILSSON

TARZAN

CBS/Colecovision.

4 4 4 4 spelvärde grafik 4 4 4 4 4

Allt fler filmpersonligheter eller klassiska seriehjältar får i våra dagar finna sig i att bli reducerade till ettor och nollor, inklämda i en liten plastbit. En som definitivt inte har blivit en nolla av denna behandling är Tarzan, djungelns konung. Den som har tidigare erfarenheter av djungelliv tack vare t.ex. Donkey Kong kommer snabbt att känna sig hemma i denna värld.

Tarzans uppgift är att ta sig genom djungeln fram till den mystiska staden **Opar.** På vägen dit måste han befria apor som elaka jägare har fångat och samtidigt undvika en mängd faror. Denna långa vandring är kantad av stor detaljrikedom och många grafiska godbitar, så låt oss ta det hela från början.

Du börjar din vandring till vänster i den första djungelscenen och avancerar vidare in i spelet genom att föra Tarzan ut till höger i bild (jmfr. Pitfall). Antingen kan Tarzan ta sig fram på marken eller också kan han klättra upp i ett träd och svinga sig vidare med hjälp av lianer. I båda fallen gäller det att se upp. På marken finns **Bologani,** en jättelik gorilla som också kan klättra i träd. Ur närmaste buske kan **Histah,** den farliga ormen dyka upp och när den fasta marken ibland bryts av en flod eller sjö går det utmärkt att simma. Då gäller det att se upp för **Gimla,** den fasanfulla krokodilen. I marken kan också hemliga fallgropar dyka upp.

Efter ett antal djungelscener (beroende på vald svårighetsgrad) kommer du fram till jägarens läger. Högst upp på en pelare sitter apan **Nkima** fången i en bur. Undvik jägarens skott, befria Nkima och du har fått en följeslagare som hjälper dig på din vidare vandring.

Efter ytterligare strapatser i djungeln når du fram till en sjö. Ovanför den hänger två burar väl bevakade av hemska vakter. Ett par välriktade slag placerar vakterna i vattnet och ytterligare två apor har fått sin frihet. En sista vandring för dig äntligen fram till templet i Opar. Döda vakterna och du står öga mot öga med din sista fiende. Det är här det avgörs om du även i fortsättningen får kalla dig djungelns konung.

Av denna långa spelbeskrivning har du nu förstått att Tarzan är en grafisk pärla. Aldrig tidigare har så många ljud- och synintryck fått plats i ett och samma Colecospel. Det enda minustecknet finns i spelbarheten. Redan efter någon timmes spel kommer du att upptäcka vissa knep som förenklar din vandring onödigt mycket. Dessutom är Tarzans rörelseschema väl komplicerat. Han förflyttar sig diagonalt på marken och upp, ner, höger, vänster i träd och lianer. Detta gör att Tarzan ibland "fastnar" bakom en buske i stället för att kasta sig upp i ett träd. Donkey Kong junior är möjligen ett mer hållbart djungeläventyr i längden men bildmässigt är **Tarzan** definitivt **djungelns konung.** Det är bara **Jane** som saknas.

DICK BLOMBERG

BOMB SQUAD

Mattel/Intellivision (Kräver speciella röstmodulen INTELLIVOICE.)

4 4 4 4 spelvärde 4 4 4 4 grafik

Bomb Squad är inte ett helt nytt spel men jag har inte haft möjlighet att testa det tidigare. Nu är det din tur att upptäcka det kanske roligaste talande spelet från Mattel.

Den förskräcklige terroristen **Boris** har placerat ut en tidsinställd bomb i den stora staden. Tillsammans med sprängexperten **Frank** måste du arbeta snabbt och effektivt. På tjugo minuter gäller det att knäcka en sifferkod. Varje bit av denna kod består av ett kretskort som måste repareras. Det kanske låter komplicerat men Frank talar hela tiden om vad du ska göra.

Först klipper du av trådarna till den angivna komponenten med en sax. Sedan hämtar du en tång och byter ut den farliga delen mot en av åtta andra. Med rätt bit på rätt ställe tar du fram en stor lödpenna och löder fast i båda ändar. Allt detta tar tid, så det gäller verkligen att höra upp och inte förlora dyrbara sekunder på felaktiga komponenter. När det första kretskortet har reparerats korrekt enligt Franks instruktioner belönas du med den första pusselbiten till rätt sifferkod. Detta är en kuslig kamp mot klockan. Bara fyra minuter kvar! Boris väser "It won't be easy" och då händer det. Brandlarm! Släpp vad du har i händerna och hämta eldsläckaren. Någon komponent har fattat eld och måste genast släckas. Tre minuter kvar! Svettpärlorna i din panna slåss med varandra. Två minuter kvar! Om bara den där sista biten kunde hamna på rätt plats under dina alltmer fumliga fingar. En minut kvar! Fort fram med rätt sifferkod och uppdraget har lyckats. Staden hylar dig med ett vackert fyrverkeri, du utropas till hjälte, din framtid är för alltid tryggad och du kan i lugn och ro tillbringa resten av livet tillsammans med dina favorit TV-spel. **Bomb Squad** kan mycket väl bli ett av dem.

DICK BLOMBERG

EXTRA RABATT + OSLAGBARA, OTROLIGA

PRISER!

Venture
för Atari 2600
99:–





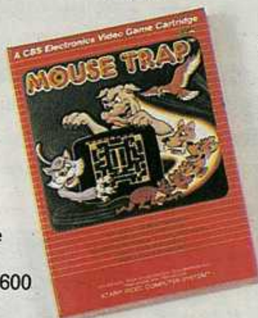
Wizard of Wor
för Atari 2600
99:–



Gorf
för Atari 2600
99:–

Smurf
för Atari 2600
149:–





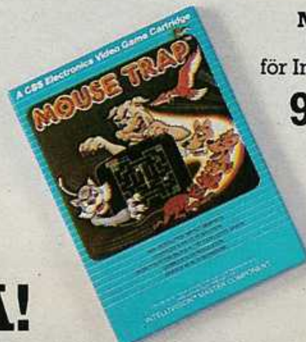
Mouse Trap
för Atari 2600
99:–

Carnival
för Atari 2600
99:–





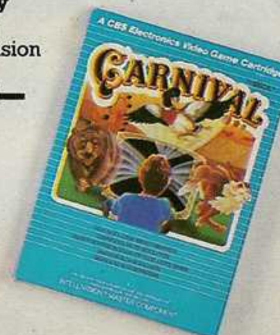
Donkey Kong
för Atari 2600
149:–



Mouse Trap
för Intellivision
99:–



Donkey Kong
för Intellivision
149:–



Carnival
för Intellivision
99:–

EXTRA!
50 KRONORS RABATT VID KÖP AV KASSETTER

Härmed tackar jag Ja till detta fantastiska erbjudande och beställer följande kassetter. Om jag beställer två eller fler kassetter får jag rabatt på 50 kronor. Jag skickar inga pengar utan betalar spelkassetterna (plus postförskott) när de kommer.

Namn: ....

Postadress: ....

....

- ☐ Donkey Kong, Atari 2600, 149 kronor
- ☐ Carnival, Atari 2600, 99 kronor
- ☐ Gorf, Atari 2600, 99 kronor
- ☐ Wizard of Wor, Atari 2600, 99 kronor
- ☐ Mouse Trap, Atari 2600, 99 kronor
- ☐ Venture, Atari 2600, 99 kronor
- ☐ Smurf, Atari 2600, 149 kronor
- ☐ Donkey Kong, Intellivision, 149 kronor
- ☐ Carnival, Intellivision, 99 kronor
- ☐ Mouse Trap, Intellivision, 99 kronor

SPORT&FRITID
BOX 6043
102 31 Stockholm 6

Brev & annat

□□ Högar av brev. Tack, tack, tack! Med synpunkter och med förslag.

Niclas, som inte talar om var han bor, eller vad han heter i efternamn undrar om det finns nån katalog över **Commodore 64-spel.** Inte vad vi vet. Däremot finns det utländska böcker. Fråga i en stor bokhandel.

Och om det finns några frågor om **Commodore 64** och **VIC 20** – skriv till vår expert, **Pontus Österlin,** Gustavsgatan 21, 216 11 Malmö. Vill du ha personligt svar – glöm inte att skicka med ett frankerat och adresserat svarskuvert.

Pontus har också kollat in en fiffig kassett, **5xAlligata.** Med fem olika spel. För 149 kronor. Ett kap, tycker Pontus.

Pylator har kommit ut med den första kompletta guiden till **Symphony,** det nya programpaketet från **Lotus.** Kostar 395 kronor.

Johan G. har skickat in en spelstrategi till Ataris **Dig Dug.** Hans knep: **Poogan** och **Fygan** kommer inte ut ur sina hålor om du går lodrätt upp mot hålorna och stannar när det är ett skikt kvar. Då kan du spruta ihjäl djuret utan risk. Detta gäller barnversionen. På variant två är det svårare.

Johan G ovan, som vi tror är samme **Johan Gustafson** i **Tomelilla** som klagar över att vi inte skrivit om riddarspel som vi lovat i ett tidigare nummer. Och det är bara att erkänna att vi missar ibland. Dom spel som sagts ska komma till Sverige kommer inte i tid. Och ibland kommer dom inte alls. Och då står vi där. Tyvärr!

SPKK DATA är en nystartad klubb för **Vic 20**-ägare. En programbytarklubb. intresserad? Hör av dig till SPKK Data, c/o **Sven Lind,** Klisätravägen 41, 138 00 Älta.

NHE Electronics AB har hört av sig. Dom har några TV-spelkassetter till **Atari 2600 GP** som dom vill bli av med. Deras adress: Rosenlundsvägen 12, 612 00 Finspång.

Svenska Micro Dealer har tryckt upp en topp-50 lista. De femtio mest sålda programmen 5 oktober till 12 oktober. Etta: **Zaxxon** till **Commodore 64.** Tvåa: Nya **Flak** till **Commodore 64.** Trea: **Sherlock** till **Spectrum.**

Bergsala AB, som tagit över agenturen för **Mattel Intellivision,** berättar att de kommer att sänka priserna på kassetterna. Gamla 189 kronor, nya 295. Trepack 495 kronor.

Arnsvik-data är ett företag som främst säljer spel och prylar till **ZX Spectrum.** Bland varorna: **JRS Joystick** interface för 455 kronor och spel som **Manic Miner,** 48K, **Jet Set Willy,** 48K och **Thrusta,** 16K, för 89 kronor. **Maziacs,** 48K, kostar 99 kronor.

Tor Adonis i **Järfälla** är intresserad av tangentbord till **Vectrex.** Tyvärr Tor, vi känner inte till nåt.

Lars och Peter Fläde har klagat. På att dom inte fått de presenter de blivit utlovade. Hoppas ni fått det nu. Annars, hör av er igen.

Tony Johansson i **Uppsala** har hittat på ett spel som heter **Woodworker.** Det gäller att fälla så många träd som möjligt innan bensinen i motorsågen tar slut.

En spelidé har vi också fått från **Jörgen Krüsell** i **Södertälje.** Ett klätterspel som han kallat **Qiuzer.**

Mikael Jansson i **Karlshamn,** 16 år, berättar att han löste **Riddle of the Sfinx** på sex timmar. Barnsligt enkelt! Men tyvärr Micke, så vitt vi vet finns det ingen belöning att få ut i Sverige.

Mikael Martinsson undrar över de spel som säljs i **Joystick.** Ett kort svar: I alla spel använder du en joystick när du spelar.

Alf i Hedenäset vill ha prislistor på olika spel från oss. Sånt har vi inte. Hör efter i din

dataaffär.

Samma svar till andra som vill att vi ska skicka broschyrer till olika spel. Vi har inga broschyrer!

Alex Makris, du har nog rätt. Det kommer troligen inga fler spel till **Vectrex.**

Oskar vill vi ska ha mer tester av nya spel. Hoppas du blir nöjd med det här numret.

Många har hört av sig och får inte de listningar vi haft i tidningen att funka. Vi kan bara svara: På nåt sätt gör ni fel! **Kenneth Elofsson** i **Helsingborg** skriver så här: Visst funkar **Centurion** och **Worm Squirm.** Centurion behöver dock en mindre förbättring för att funka helt klanderfritt: Ändra följande rader:

65Ø POP: COLOR 42: PLOT A,B

93Ø IF A < Ø THEN A = Ø

157Ø POP: SEC = Ø: GOTO 11Ø

Kenneth har också andra förslag till förbättringar och är så här hygglig i sitt brev: Ring mig gärna om ni inte lyckas, telefon 042 - 12 90 15

Och **Tomas Karlsson** i **Kristianstad, Anders Sollander** i **Kvisselby** och alla andra som skickat in program till oss – ha tålamod!

Svenska Micro dealer ger ut ett nyhetsblad med deras nyaste spel presenterade, men de har även en liten fusk-pådatorspel-hörna där de presenterar de senaste fusken. Bl.a. kan du skriva GOATS på spelet **Revenge of the mutant camels** från **LLama soft** och välja vilken scen du vill börja på, du bläddrar fram med c-knappen. Dessutom några fiffiga poke-tal på **Jet set Willy** från **Software projects:** slå MERGE" och ladda in första delen av programmet, lägg till någon eller några av talen här nedan på rad 35 och starta igen med RUN.

Poke 41983,255 – hämta en sak sedan kan du gå och lägga dig.

Poke 35899,0 – evigt liv.

Poke 36477,1 – Willy får ramla hur långt som helst utan att dö.

Poke 37982,0 samt poke 37994,0 – odödlig för monsterna.

Fungerar till **Spectrum.**

Pontus Österlin varnar:

Det vimlar av datorföretag på marknaden och konkurrensen är mycket kraftig. Det senaste knepet för att få folk till att köpa just ett visst dataföretags spel är att på baksidan visa en fantastisk grafiskt detaljerad bild av spelet, men ingenstans skriva vad spelet går ut på. Visserligen finns denna scen med i spelet men det är bara en inledningsscen som inte fyller någon funktion i spelet för övrigt. Resten av grafiken i programmet är närmast av medeltidsklass. Spelet heter **Archipelago** och finns till **Commodore 64.** Det enda sättet att undvika sådana här lurendrejare är att insistera på att få testa spelet i affären innan man köper det.

Thomas Nilsson i **Tyringe** har några användbara tips till **Vic 20** och **Commodore 64.**

Sudda ut en rad på skärmen (I Vic 20):

POKE 781, rad
SYS 60045

Lagra extra program, merge (Vic 20)

Först laddar eller skriver man in huvudprogrammet. POKE 43, PEEK (45) -2: POKE 44, PEEK (46). Ladda sen in nästa program. POKE 43,1:POKE 44,16.

Samma, för Commodore 64:

Ändra sista raden, POKE 43,1:POKE 44,8.

Print Cur på Vic 20:

POKE 781, rad: POKE 782, kolumn: SYS 65520: PRINT JOYSTICK.

Scrolla upp en rad på Vic 20:

SYS 59765.

Hoppas ni har glädje av tipsen från Thomas.

Det var väl allt för den här gången. Vi hörs igen i början av nästa år. Tills dess, håll hårt i din joystick, ha kul med din dator eller ditt TV-spel och hör gärna av dig. Med beröm. Och med skäll. Det tål vi.

TIDIGARE TESTADE SPEL

Vi får ofta förfrågningar om olika äldre spel. Är det ett bra spel? Har vi testat det? Här följer en sammanställning över alla testade spel i tidigare nummer. Observera att vissa spel finns både för TV-spel och datorer. I sådana fall är det det först angivna systemet vi har testat.

Spel	Fabrikat	System	Poäng	Test i nr.
Advanced Dungeons & Dragons/ Treasure of Tarmin	Mattel	Intellivision	5/5	4-84
Asterix	Atari	Atari 2600	2/3	1-84
Astro Chase	First Star	Com 64/Atari dator	3/5	2/3-84
Battle Zone	Atari	Atari 2600	3/3	2-83
Boulder Dash	First Star	Atari dator/Com 64/ Apple II	5/5	5-84
Bristles	First Star	Com 64/Atari dator	4/5	2/3-84
Bruce Lee	Datasoft	Atari dator/Com 64/ Apple II	4/4	5-84
Bump'n' Jump	Mattel	Intellivision	4/4	2/3-84
Burger Time	Mattel	Intellivision	5/4	1-83
Dallas Quest	Datasoft	Com 64/Atari dator	4/5	5-84
Dan Strikes Back	English Software	Atari dator	3/4	5-84
Dig Dug	Atari	Atari 2600	2/3	1-84
Dig Dug	Atari	Atari dator	4/4	2/3-84
Donkey Kong	Atari	Atari dator	4/5	2/3-84
Donkey Kong Jr.	CBS	Colecovision	5/4	2-83
Encounter!	Synapse	Com 64/Atari dator	3/3	4-84
Fortress Of Narzod	Vectrex	Vectrex	3/3	1-84
Frenzy	CBS	Colecovision	3/3	5-84
Galaxian	Atari	Atari 2600	2/4	2-83
Gateway To Apshai	Epyx	Atari dator/Com 64	5/3	5-84
Gorf	CBS	Colecovision	3/3	2-83
Happy Trails	Activision	Intellivision	5/4	1-84
Jet Boot Jack	English Software	Atari dator	4/4	5-84
Joust	Atari	Atari 2600	3/2	2-83
Joust	Atari	Atari dator	4/4	5-84
Jumpman	Epyx	Atari dator	5/4	1-84
Jumpman Junior	Epyx	Colecovision/Com 64/ Atari dator	5/4	5-84
Jungle Hunt	Atari	Atari 2600	3/2	1-83
Jungle Hunt	Atari dator	2/4	5-84	
Kangaroo	Atari	Atari 2600	3/2	2-83
Keystone Kapers	Acitivision	Atari 2600	4/5	1-83
Loco	Alligata	Com 64	3/4	5-84
Looping	CBS	Colecovision	4/5	1-84
Manic Miner	Software Projects	Spectrum	5/4	2/3-84
Mario Brothers	Atari	Atari 2600	3/2	2/3-84
Masters of The Universe	Mattel	Intellivision	4/4	4-84
Maziacs	OK' Tronics	Spectrum	4/4	2/3-84
Millipede	Atari	Atari dator	5/5	4-84
Mission X	Mattel	Intellivision	3/5	2/3-84
Moon Patrol	Atari	Atari 2600	4/2	2-83
Mr. Do!	CBS	Colecovision	4/4	1-84
Mr. Robot And His Robot Factory	Datamost	Atari dator/Com 64/ Apple II	5/4	5-84
Ms. Pac-Man	Atari	Atari dator	5/4	4-84
Obelix	Atari	Atari 2600	3/3	1-84
Oink!	Activision	Atari 2600	1/4	2-83
Pengo	Atari	Atari dator	3/4	2/3-84
Pepper II	CBS	Colecovision	4/4	1-84
Pharaoh's Curse	Synapse	Com 64/Atari dator	5/5	2/3-84
Pitstop	Epyx	Colecovision/Com 64 Atari dator	4/3	4-84
Plaque Attack	Activision	Atari 2600	2/5	2-83
Popeye	Parker Bros.	Atari dator	4/4	4-84
Q-Bert	Parker Bros.	Atari 2600	5/3	1-83
Qix	Atari	Atari dator	3/3	5-84
Robotron	Atari	Atari dator	4/3	4-84
Rocky	CBS	Colecovision	4/5	2/3-84
Royal Dealer	Mattel	Intellivision	3/3	4-84
Shark! Shark!	Mattel	Intellivision	4/4	2-83
Slither	CBS	Colecovision	3/4	2/3-84
Solar Fox	CBS	Atari 2600	3/3	2-83
Space Fury	CBS	Colecovision	3/4	1-84
Space Panic	CBS	Colecovision	3/3	1-84
Spike	Vectrex	Vectrex	3/3	2/3-84
Stampede	Activision	Intellivision	3/3	1-84
Subroc	CBS	Colecovision	3/3	4-84
Summer Games	Epyx	Com 64/Atari dator/ Apple II	5/5	5-84
Tennis	Atari	Atari dator	5/4	4-84
Thrusta	Software Projects	Spectrum	3/3	4-84
Time Pilot	CBS	Colecovision	3/3	1-84
Tron/Maze-A-Tron	Mattel	Intellivision	4/3	2-83
Tron/Solar Sailer	Mattel	Intellivision	2/3	2-83
Tutankham	Parker Bros.	Atari 2600	4/1	1-83
Utopia	Mattel	Intellivision	4/4	2-83
War Games	CBS	Colevocision	4/4	5-84
Zeppelin	Synapse	Atari dator	5/5	1-84

Vissa spel har ingått i större tester eller artiklar. Här kan du se i vilka äldre nummer du ska leta.

Ämne	Nummer
Bilkörningsspel	1-83
Colecovisionspel	2-83
Intellivisionspel	5-84
Klätterspel	5-84
Krigsspel	2/3-84
Labyrintspel – Del 1	2/3-84
Labyrintspel – Del 2	4-84
Miner 2049er	2-83
Q-Bert	2-83
Q-Berts kopior	4-84
Rymdspel	1-83
Simulationsspel	1-84
Spel om spel	2/3-84
Sportspel	1-84
Äventyrsspel	4-84

FRÅGOR & SVAR

Hej!
Jag undrar ifall Tutankham finns till Atari 2600. Var kan jag få tag på det.
Hälsningar
Eric Robertson

Hej Eric,
Vi får många frågor av den här typen. Finns spelen och var finns de att köpa. Tutankham finns till Atari 2600 och en rad andra format också. Svårigheten är att hitta spelet i Sverige. Just nu finns inte någon generalagent här. Därför kan vi tyvärr inte heller säga var spelen finns. I bästa fall kommer en ny generalagent in på planen och då blir det lättare att få tag på spel tillverkade av Parker Brothers.

Hej,
Ni måste hjälpa mig med en sak. Finns det någon converter så man kan ha Atarikassetter till VIC-20? Ifall det finns, vad kostar den och var får man tag på den?
Christer Nordqvist
Bengtsfors

Hej Christer,
Det finns ingen "omvandlare" mellan de olika systemen. Den enda existerande adaptern byggs av Colecovision, vilken gör det möjligt att spela Atari 2600 cartridge på Colecovision.

Hej,
Jag är en kille som har några frågor om Ataris hemdator 600XL, som jag skulle vara väldigt tacksam om ni kunde besvara.
Är det en bra dator med grafik o. dyl.? Vilket är bäst att lagra program på, disk eller kassett? Blir det bättre kvalitet på diskettprogram? Vem har störst programutbud av Atari och Commodore 64?
Tackar på förhand
Thomas Atterstam
Storfors

Ja, Atari 600XL är en bra dator. Dessvärre har den nu upphört att tillverkas. Precis som VIC 20. Atari tillverkar just nu bara 800XL som är en kraftfullare maskin än 600an. Alla Ataridatorer har 256 färger och en upplösning av 320 x 192, fyra oberoende ljudkanaler och i det närmaste 3000 olika program. Från rena spelprodukter till databaser, ordbehandlare och kalkyleringsprogram. Att lagra program på disketter är överlägset kassettförvaring. Disketten är snabbare och pålitligare. Ett program som på kassett tar 5 – 6 minuter att ladda in går med diskett på mellan 15 – 40 sekunder. Dessutom går det att lagra mer data på en diskett. Kvaliteten på programmen påverkas inte av om det är kassett eller diskett. Ibland kan dock diskettversionerna av något program vara mer omfattande. Atari hade förut ett betydligt större utbud av program än Commodore 64. Commodore har dessbättre fått stort stöd av många mjukvarutillverkare under det senaste året vilket gjort att programfloran ökat kraftigt. Nu är det ungefär lika många och lika bra produkter till båda maskinerna.

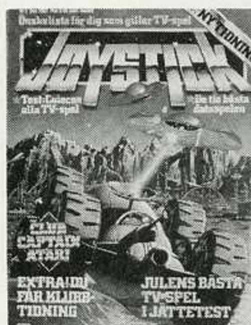
Hejsan,
Om man har en dator med t.ex 64K Ram, kan man då spela spel som är till för 16K Ram? Vad är det för skillnad på Ram minne och Rom minne?
Hälsningar
Richard Schager

Hallå, hallå,
Jo, det går att hälla i 5 liter vatten i en 20 liters hink ... Skämt åsido ... Ett program tar upp ett visst minnesutrymme. Låt oss säga 32K. Det programmet kan köras på en dator med **minst** 32K RAM. D.v.s. har din dator 16K RAM minne går det inte ... men har du 32K, 48K, 64K eller 128K eller ändå mer ... så är det inga problem. RAM och ROM är två olika typer av minne i en dator. RAM – minnet är det du ändrar och fyller upp då du t.ex programmerar i Basic eller laddar i ett spel. RAM minnet töms då datorn stängs av. ROM minnet är datorns operativsystem och interna minnesceller. Det är fast och kan inte påverkas utifrån utan speciella åtgärder. ROM minnet finns alltid kvar i datorn, även då strömmen stängs av.

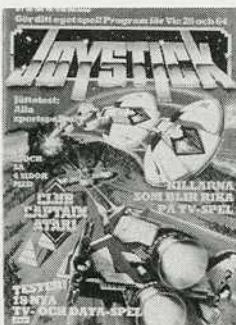
BESTÄLL GAMLA NUMMER!



SLUT



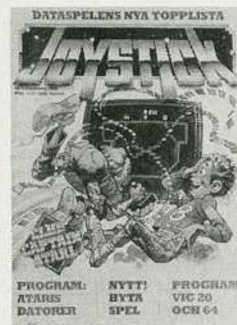
NR 2 Med bland annat stort test av Colecos spel. Pris 9:95



NR 1 Med bland annat stort test av alla sportspel. Pris: 12:85



NR 2/3 Med bland annat stort reportage om krigsspel. Pris 14:85



NR 4 Med bland annat action program för Atari, Vic 20 och 64. Pris: 14:80



NR 5 Med stor artikel om världens största mässa för TV-spel och dataspel. Pris 17:85.

Gör så här: Skriv till Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6, och tala om vilket du vill ha. Och så skickar vi det till dig. Portoavgiften är 3:25. Skicka inga pengar till oss. Inbetalningskort kommer med tidningen/tidningarna du beställer.

■■ Det finns vissa mer eller mindre kända hemligheter om många av de stora spelen. Ta t.ex. **Miner 2049er** till **Ataris** datorer. Tycker du det är svårt att komma över den 5:e eller 6:e planen? Har du någonsin sett den 10:e? Det finns ett mycket enkelt knep att börja på vilken plan som helst! Starta först som vanligt på den första planen. Gå upp och ställ dig i säkerhet från gruv-vakterna mitt på planen. Slå sedan telefonnumret till **Big Five** 213 782 6861 på tangentbordet. Håll därefter ned shifttangenten och tryck samtidigt på siffran till den nivå du vill komma. Under spelets gång kan du när som helst byta nivå bara genom att trycka shift + siffra ... Fiffigt va?!! Har du upptäckt något liknande på något annat spel så hör av dig till Joystick.

Intellivision har bytt agentur i Sverige. Den tidigare generalagenten **LEAB** har sålt sitt lager till **Bergsala.** Bergsala har tidigare köpt upp resterna av **Vectrex** dessutom har dom hand om agenturen för **Nintendo.** En ny speljätte? Nintendo kommer i vår att introducera en ny spelmaskin i Sverige ... Det är i det närmaste kaos på den svenska TV-spelsmarknaden. Eftersom **Vasatronic** (f.d. generalagent för Atari) har packat ihop för gott så har luften gått ur ordentligt här. Det är med andra ord en rejäl punktering. Alla ligger och avvaktar vad som skall hända. Ingen vågar ta hem nya spel ... fastän de finns utgivna utomlands. Om punkan går att laga återstår att se. Vasatronic har sålt hela sitt jättelager i Vittsjö och Danmark till en uppköpare i England. 12 långtradare med spel och datautrustning har således lämnat Sverige.

Colecovision är nu det enda TV-spelet som har ordentlig agentur i Sverige via **CBS Electronics.** CBS, som också representerar **Epyx** och **CBS Software** m.fl har nu också hand om **Activision.** Det är en mycket fin agentur med bl.a. **Pitfall II, Decathlon, Space Shuttle** och en rad andra försäljningsframgångar i USA.

I England har priserna sjunkit betydligt på mjukvarusidan. Det är främst företaget **U.S. Gold** som pressat priserna. U.S. Gold köper programmen på licens i USA och ger sedan ut materialet till ett mycket fördelaktigt pris. Priserna varierar mellan 7 och 15 pund på disk och kassett. **English Software,** som vi skrivit om tidigare, ligger också mycket attraktivt till i pris. Du som besöker England vet alltså vad du skall göra med de sparade slantarna ... annars går det ju alltid att be någon direktimportör, t.ex. **USR Data** här i Stockholm att ta hem programmen som du vill ha. Om du har ett modem så går det att ringa deras databas efter kl. 18.00 på vardagar och mellan kl. 15.00 på lördag till kl. 10.00 på måndag morgon. Där får du reda på vad som finns inne för tillfället. Ringer du på vanlig kontorstid svarar en vanlig människa! Häpp! Tel. nr. till USR Data är 08/30 24 40. Där finns program till **Atari, Commodore, Sinclair** och **Microbee.** Nu är det slut på gratisreklamen.



Har du en Atari 600XL och tänker bygga ut till 64K ... men du hittar inget extraminne? Det finns andra än Atari som tillverkar extraminnen. Bl.a **Microbits Peripheral Products** (MPP) tillverkar ett minne på 64K som säljs av **Digicom** i Höör.

Sinclairs nya **QL** har många "buggar" ... är den utgiven innan den blev klar månntro? **Commodore 64** kostar 40 dollar att sätta ihop ... Det är ingen hemlighet men intressant ändå. Efter **Jack Tramiels** köp av Atari i USA har bolaget bytt namn från Atari, Inc. till **Atari Corp.** Det ryktas om en ny 16/32 bitarsmaskin som skall presenteras på **Consumer Electronic Show** i **Las Vegas** nu i Januari. Många väntar med spänning på vad den förre Commodore bossen skall hitta på med Atari ... han lyckades ju bra med Commodore **VIC 20** och 64an ...

Kan du lägga vantarna på **Montezuma's Revenge** från **Parker Brothers** så gör det. Det är en grym pyramid!

Kom ihåg att det var här du såg det först.

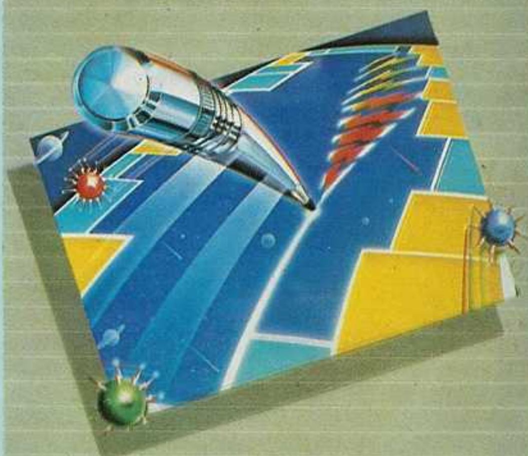
God Jul och Gott Nytt år.

Vicke Lööd

VICKE LÖÖD

Ansvarig utgivare: Jan Törnqvist
Tryck: Tece-Tryck, Luleå 1984
Sättning: SATS, Fotosats & Originalproduktion AB, Stockholm.
Redaktion: Daniel Törnqvist och Pontus Österlin.
Konsulter: Lars-Göran Nilsson och Dick Blomberg.
Teknisk redaktör: Per-Åke Welin.
Annonsförsäljning och annonsbokning: Anne Fant 0764-616 67.
Adress: Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6.
Förfrågningar: Endast brev. Prenumerationer: Club-Data, Box 6043, 102 31 Stockholm 6. Tel: 08-717 18 77.

REKORDBILLIGT!



Atari 600 XL

16 K, med Å,Ä och Ö. Plus: Basic-boken. 1995:–

QIX superspelet till din Atari-dator. **395:–**

+ alla dessa fantastiska erbjudanden:

Atari 800 XL nyttodator 3995:–
Atari Bandstation 1010 595:–
Atari Diskettstation 1050 3495:–
Donkey Kong till Ataris datorer 395:–
Pole Position till Ataris datorer 395:–
Tennis till Ataris datorer 395:–
Caverns of Mars till Ataris datorer 395:–

JA, jag beställer härmed förkryssade erbjudanden. Varorna skickas mot postförskott. (Porto och postförskottsavgift tillkommer).

Namn ....

Adress ....

Postnr .... Postadr ....

Målsmans underskrift om Du är under 16 år:

....

Kryssa för de varor du beställer:

- ☐ Atari 600 XL nyttodator 16K 1.995:– (inkl Basic-boken)
- ☐ Atari 800 XL nyttodator 64K 3.995:– (inkl Basic-boken)
- ☐ Atari Bandstation 1010 595:–
- ☐ Atari Diskettstation 1050 3.495:–
- ☐ QIX till Ataris datorer 395:–
- ☐ Donkey Kong till Ataris datorer 395:–
- ☐ Pole Position till Ataris datorer 395:–
- ☐ Tennis till Ataris datorer 395:–
- ☐ Caverns of Mars till Ataris datorer 395:–

Frankeras ej
JOYSTICK
betalar
portot



Svarspost
Kundnummer 71286033
102 30 STOCKHOLM